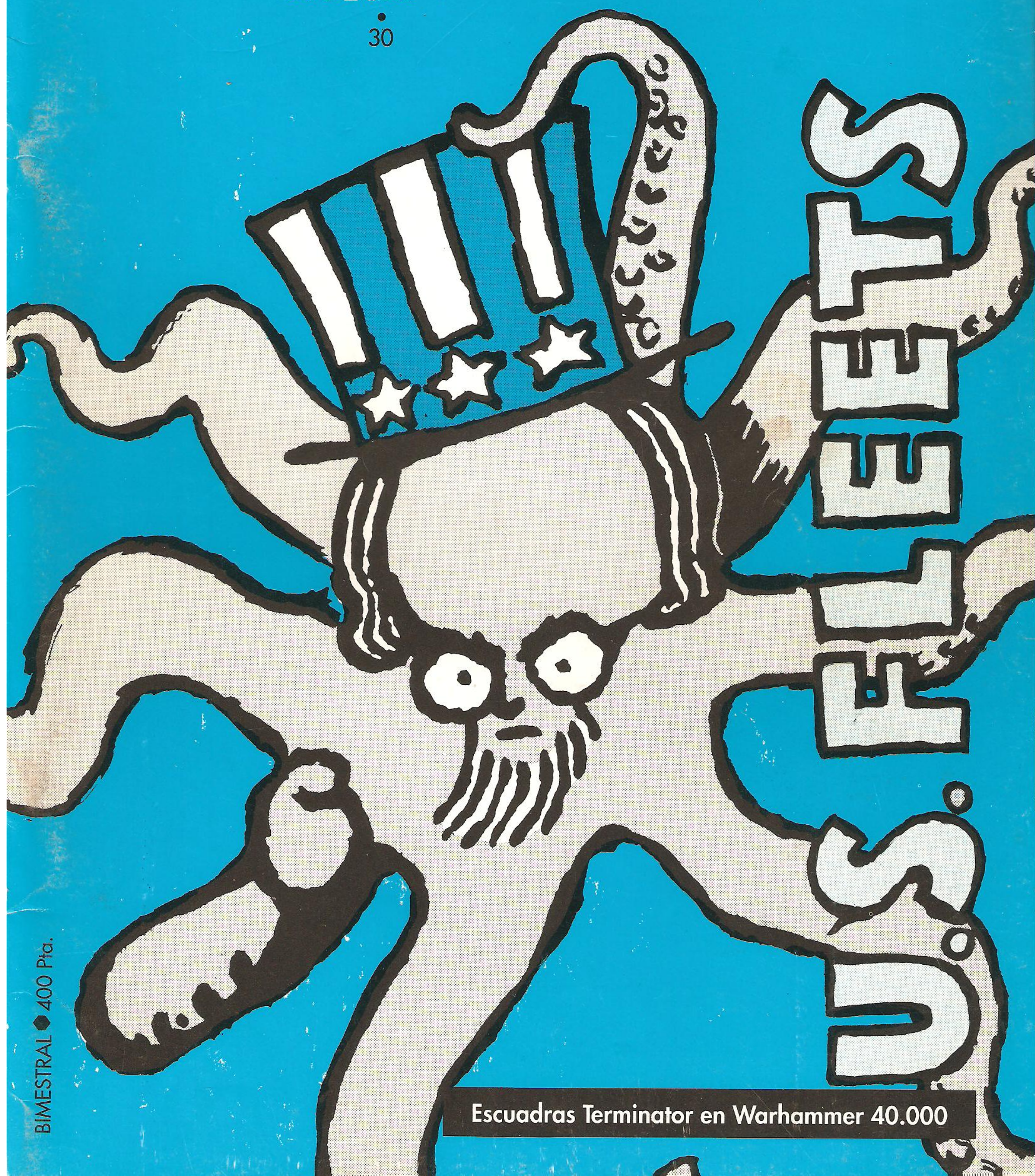
LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

30

MODULOS "A DUO"
Cthulhu y Runequest



Escuadras Terminator en Warhammer 40.000

BIMESTRAL ◆ 400 Pta.

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



el SEÑOR de los ANILLOS

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO



JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

JUEGO DE ROL  DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

SUMARIO

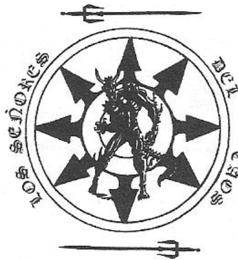
Lider 30
Julio 1992

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada: Eduardo García Segura
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Alejo Cuervo, Eduardo M. López, Javier Hoyos, Carlos Alòs Ferrer, Manuel Mendiola, Miguel Aceytuno, Roberto Alhambra y Pedro Arnal Puente
Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Joaquima Díaz
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada: 6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1475

EL ESTADO DE LA AFICION

Los Señores del Caos de San Sebastián

Este grupo de aficionados se dedica de momento exclusivamente al rol, aunque quieren ir ampliando sus actividades a los juegos en vivo, los wargames, los temáticos e incluso la realización de un fanzine. Querrían contactar con otros clubs de San Sebastián y demás aficionados a la fiebre del rol. Respecto a vuestra petición de información para conseguir un local sólo os puedo decir que es más fácil que os ayude algún otro grupo de jugadores que nosotros desde Barcelona. Sino estaría yo en el negocio de las inmobiliarias. Sus señas son: Javier Yeregui Ybarra, c/ Ondarbide 3, 6º Dcha. 20008 San Sebastián. Tel: (943) 210560.



Club Pifias de Rota

Extraña y delirante carta nos ha llegado desde Cádiz. Por lo que he podido entender, este grupo de jugadores ya experimentados (tres años en el tajo) se han decidido a darse a conocer fuera de su ciudad. La mayoría de las partidas giran alrededor del rol, pero también se incluyen juegos como *Battletech y Warhammer*. Tienes dos direcciones donde contactar: Ram, c/ Carlos V 2, 3º C. 11520 Rota (Cádiz) y Quini, c/ Maestro Chueca 1, 3º B. 11520 Rota (Cádiz).

El Comandante de Málaga

Sus juegos favoritos son *MERP, Cthulhu, Koening Krieg, Tactic Infantry, Circa*, etc. El club lleva a cabo sus actividades en la c/ Comandante 3, 2º 2ª de Málaga, todas las tardes de lunes a viernes desde las 16:30, y los sábados y domingos entre las 9:00 y las 13:30. Estarían encantados de aumentar su plantilla, así que puedes llamar al (95) 2228884 y hablar con Harold, él os informará de todo lo que pueda.

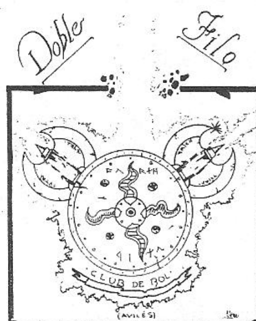
Los Vándalos Club de Rol Sociedad Limitada

Este club está afincado en la localidad barcelonesa de Sant Boi del Llobregat. Se dedican a diferentes juegos pero tienen como preferido el *Runequest en Glorantha*. Sus miembros tienen edades comprendidas entre los 13 y los 16 años, y podéis saber más de ellos o intercambiar material escribiendo a: c/ Bonaventura Aribau 39, 1º 1ª. Sant Boi del Llobregat (Barcelona).

Dragon's School de Zaragoza

El club depende de la Universidad de Zaragoza y consta con nada menos que 113 miembros, con tres años de experiencia a sus espaldas que se han demostrado en su participación en las *CON'91* y la coorganización de las *UNIVERROL'91*. Este club también organiza una liga de *Blood Bowl* (en este punto tenemos que pedir disculpas por nuestra falta de información ya que en un número anterior hablábamos de la creación de la primera liga de este juego, y en esta carta nos comunican que ya hace tiempo que funcionan algunas en nuestro país). La dirección es c/ Corona de Aragón 35. EUITI-Delegación de alumnos. Zaragoza 50009.

Un club de Doble Filo



Con este cortante nombre se han bautizado estos aficionados de Avilés que desearían entrar en contacto con el resto de jugadores. Están centrados principalmente en el rol, con *El Señor de los Anillos* como juego estrella, y con ganas ya de hincarle el diente al *Rolemaster* (al respecto de esto demandan consejo sobre como acercarse a este coco del rol). Piden a la gente que como poco se animen y se den una vuelta por el local que tienen en la carretera a Molleda 25. 33400 Avilés (Asturias).

OFOL de Madrid

Oscuro Futuro en un Oscuro Lugar es el nombre completo de este club de la capital interesado en reclutar más adeptos para poder así organizar partidas de mayor calibre. Este club dedica su tiempo a diseñar módulos por encargo para másters inexpertos o con algún otro tipo de problema. Sólo tienes que escribirles mandándoles fotocopias de las hojas de personaje (incluyendo objetos mágicos y otras cosas de posible interés) y esperar su respuesta. La dirección es c/ Menorca 32, 1º A. 28009 Madrid.

Un Cónclave de Sabios

Este club de Salamanca está abierto a nuevos miembros. Si te interesa escríbeles una carta con tu nombre, dirección y teléfono, así como tus preferencias en juegos indicando si eres máster de alguno. La carta la debes enviar a: c/ Obispo Barbado Viejo 13-15, 1º A. 37001 Salamanca.

Club GREBAS

Vinculado a la facultad de Biológicas de la UCM de Madrid, y con 4 años de experiencia, este club abre sus puertas a nuevos adeptos, especialmente si son universitarios. Sus juegos favoritos son *AD&D, Battletech, Warhammer 40.000, Blood Bowl, D&D y Cthulhu*. Facultad de Ciencias Biológicas UCM, Delegación de Alumnos, Ciudad Universitaria. Madrid 28040. Tel: (91) 3945046.



MJOLNIR de Elda

Club exclusivo de rol este grupo de Alicante. Se dedica a jugar a *Cthulhu, RQ, Torg y MERP*, así como otros editados en castellano. El número de miembros del club oscila entre los 5 y 7, con edades comprendidas entre los 16 y 19. En estos momentos están inmersos en la tarea de sacar adelante un fanzine. Su dirección es c/ Hernán Cortés 10, 1ª Escalera 4º Dcha. 03600 Elda (Alicante)



The Lord of the Swords

Club leonés con una larga lista de juegos en su ludoteca. Su deseo es contactar con grupos de rol de la península, en concreto de León o noroeste de España, para intercambiar módulos propios y correspondencia. Para contactar: José Luis Alfonso Alfonso,





Barrio del Agua s/n (Cabañas Raras). 24412 Ponferrada (León). Tel: (987) 421513.

Los Centauros de Hansen

Con esta gente podrás jugar a rol, temáticos y algún que otro wargame, y si no llueve en Santander, también a *Killer*. Este club cántabro está abierto a gente nueva, aunque exigen que ésta tenga experiencia. Les gustaría ponerse en contacto con otros clubs y de paso le agradecen a Kiko, ex-miembro de los *Perros de Tilforsd* su colaboración. Para más información llamad o escribid a: Salvador, c/ Padre Rabago 2, 1º C. Santander. Tel: (942) 333270; o Anibal, c/ Duque de Ahumada 15, 3º G. Santander. Tel: (942) 370922.



Los Centauros de Hansen

Club Camelot de Valladolid

Aunque empezaron los trámites burocráticos para convertirse en asociación el año pasado, los miembros de este club llevan ya cuatro años o incluso más jugando. Disponen de local y en sus preferencias lúdicas entran los wargames, los temáticos y por encima de todo el rol. En esta dirección puedes entrar en contacto con ellos. Félix Ciprián Sánchez, Paseo del Cauce 38, 3º Dcha. 47010 Valladolid.



Club de rol 2D10

En su carta estos roleros de Rubí hacen una apasionada defensa de la imaginación y de la fantasía con la que por aquí estamos completamente de acuerdo. *2D10* está formado por 12 personas, y tiran sus dados en una gran variedad de juegos. Les interesaría comunicar con gente interesada en formar delegaciones del club en cualquier parte de España o interesados en ingresar en el club de Rubí. Desde nuestras páginas animan a la gente a que les envíe bocetos para su logo, algo que nosotros también recomendamos porque el provisional que nos envían es francamente mejorable. Iván Llamas Cerrato, Plaza Progreso 9, 2º 1ª. 08191 Rubí (Barcelona).

Irreductibles de Zamora

Más roleros de Castilla. El nombre del club, según ellos mismos dicen, es debido a que el 75% de los jugadores de Zamora están contra ellos (¿Qué les habéis hecho? ¿Vais por ahí robándoles las novias?). Dejando de lado este dato que tanto me ha llamado la atención,



COMUNIKADO 30

Una vez más el verano. Tiempo para viajar, para leer, para jugar, para disfrutar de la noche al aire libre ... ¡¡incluso para escribir ese artículo que llevas en la cabeza desde hace tanto tiempo!!; en este número, Francis os habla de esto.
Y este deberá ser también el momento de nuestro reencuentro (aunque confío que nunca hayáis estado muy lejos) con los wargamers. El Dossier sobre la serie de juegos de *Victory Games* dedicados a las Fleets norteamericanas que se pasean por el mundo, además de servir para contar de nuevo con la colaboración del que fuera mi antecesor al frente de esta revista (gracias, Javier; un saludo), hará las delicias de todos los seguidores de Tío Napo, que sabrán ver en ese aparente maremagnum de tablas la traducción de las naves rusas y americanas que aparecen en todos los juegos de la serie al lenguaje de juego del último y más desarrollado de ellos. De regalo, un detalle anecdótico-patriótico.
Debuta en esta plaza, también en este número, *Warhammer 40.000*, el futurista juego de guerra de figuras de *Games Workshop* al que todavía no se le había dedicado ningún artículo desde que los madrileños de *Alfil* publicaran su traducción al castellano. Pues nada, aquí está la respuesta a vuestras cartas. Pedid y se os concederá.
Rematamos con dos módulos para los días de poco *quorum*. *Cthulhu* y *Runequest*, dos clásicos para enfrentarte cara a cara con el terrible DJ. Sólo ante el peligro.

Belicosamente vuestra

La Redacción

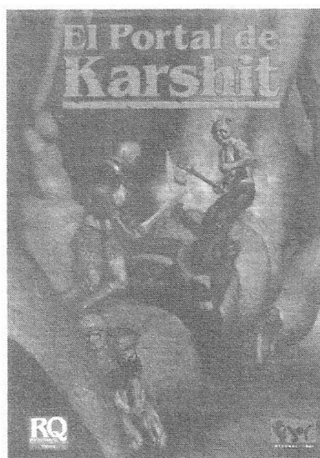


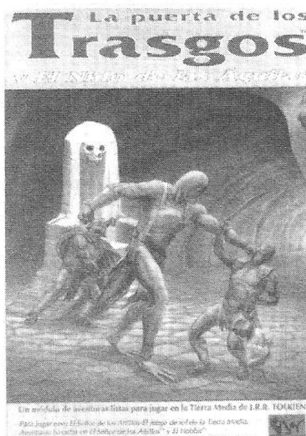
hay que decir que el grupo está abierto a la afición, tanto a nuevos miembros como a contactos con otros clubs. Su problema es la falta de local, por lo que tienen que jugar alternativamente en casa de alguno de los componentes. Ignacio Fernández Rossi, Avenida de Portugal 31 B, 1º Izq. 49001 Zamora.

NOVEDADES

Nuevos libros de Joc Internacional

La marca catalana saca al mercado estos días varias novedades que complementan el catálogo de tres de sus juegos más celebrados y populares. La primera de ellas es *La Puerta de los Trasgos* para su juego de rol sobre *El Señor de los Anillos*. Se trata de un módulo de aventuras que te lleva hasta el reino del Gran Trasgo y la guarida del codicioso Gollum. En estas aventuras tendrás que tratar con águilas, enfrentarte con gigantes y vagar por las callejuelas de siniestras ciudades, para conseguir neutralizar la terrible amenaza que representa la *Puerta de los Trasgos* para el resto de pueblos que habitan la región. Para *Runequest* aparece en el mercado *El Portal de Karshit*, larga campaña a través de una mágica Europa antigua, en lucha contra fantasmas, hombres y monstruos. Este libro merece ser destacado de forma especial ya que es el segundo volumen de aventuras hecho aquí para juegos que han nacido fuera de nuestras fronteras. Como en el primer caso, *El Cristal de Bohemia*, hace ya tiempo publicado para *La Llamada de Cthulhu, Bohemia*, Luis Caballero entró en contacto con el editor tras ganar el último Concurso de Módulos convocado por Joc Internacional con motivo de las últimas JESYR. Posteriormente el mismo Luis trabajó en la ampliación del material presentado al concurso hasta llegar a constituir la presente campaña; todo un ejemplo para los que crean en su trabajo y deseen darlo a conocer de la mejor forma posible. Siguen dos aventuras. La primera: *Estrella Rendida* es un módulo para *Star Wars* con emoción garantizada: resulta que eres capturado por el Imperio, te trasladan hacia tu infeliz destino en un Destructor Estelar pero, por una de esas casualidades tan propias de los heroes como tú, a la Rebelión le da por atacar la nave que te transporta ¿sabrás aprovechar la coyuntura para poner pies en polvorosa o acabarás perdido en el laberinto de salas de esta nave de casi 1 Km de largo y en consecuencia destruído fruto del ataque de tus propios compañeros? La segunda: *Apocalispsis* es el descriptivo nombre de la nueva entrega para *Los Cazafantasmas*. Aunque mejor no adelantar demasiado de esta nueva delirante entrega, la portada ya muestra un delator retrato (hecho por nuestro querido Albert) de uno de los Cuatro Ranajinetes del ApoKERMIS. El último de los libros que os comentamos es un complemento para la serie de *La Llamada de Cthulhu* titulado *Los Primigenios*. No hace falta ser muy buen investigador para ver con quien tienes que partirte la cara en esta ocasión. *Los Primigenios*, para los que no estén muy al tanto de la obra de Lovecraft, son seres que llegaron a la Tierra en la noche de los tiempos, y que no tienen nada que envidiar al mismísimo Cthulhu en lo que respecta a maldad y poder. El módulo consiste en seis aventuras: *La Semilla*, situada en el Lejano Oeste; *Aguas Tranquilas; Dime, ¿Has visto el Signo Amarillo?*, que te hará poner los pies en New Orleans; *El Ser de la Oscuridad; El Dios Pálido y Mala Luna*. Las diferentes aventuras se pueden jugar en una secuencia de campaña o funcionar independientemente.



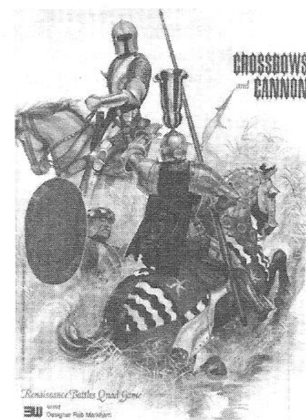




Nuevos títulos de Clash of Arms

Los amantes del wargame pueden estar contentos por que son numerosas las novedades que aparecen en este sector. La firma norteamericana *Clash of Arms* pone tres juegos en el mercado. *The War for the Union*, ambientado en el conflicto que enfrentó al Norte y el Sur en los Estados Unidos., es un juego que cubre la guerra desde su principio a su fin, y uno de sus platos fuertes es presentar un juego introductorio básico que lo hace asequible para los poco iniciados. Este reglamento básico se complementa con escenarios avanzados. *La Bataille de Mont St Jean* es la apuesta napoleónica de la firma. Esta batalla conecta directamente con la de *Ligny* y la de *Quatre Bras*, siendo el complemento obligado para el que quiere vivir una simulación más a fondo de estos episodios históricos. Por último tenemos *The Speed of Heat* que nos devuelve a la época actual, bueno más concretamente unos cuantos años atrás. El juego se centra en las guerras de Corea y Vietnam. *The Speed of Heat* tenía que haber salido a la calle de la mano de *GDW* como continuación de su serie *Superiority*, pero al final ha sido *Clash of Arms* la que ha editado el juego, que por otro lado sigue el mismo sistema que sus dos antecesores.

Una avalancha de 3W



No se puede designar de otro modo el gran número de juegos que esta casa va a poner en el mercado en los próximos meses. Para empezar tenemos *The Crusaders* que nos transporta hasta Tierra Santa junto a los Cruzados y los Infieles. Cuatro son las batallas retratadas: *Antioquía, Arsouf, Ascalon y Acre*. Es un juego con un nivel muy sencillo y con el que se puede jugar en solitario. Durante aproximadamente algo más de dos horas puedes luchar al lado de Ricardo Corazón de León o de Saladino. Dando un salto en el tiempo y llegando hasta la Guerra de los 100 Años, nos encontramos con *The Black Prince* que incluye *Poitiers, Crecy, Navarette y Verneuil*. El juego es apropiado para jugarlo en solitario. *Give me Liberty¡* retrata la Guerra de Independencia de los Estados Unidos a nivel estratégico. En este juego el movimiento se resuelve como en *House Divided*. Otro conflicto norteamericano, la Guerra de Secesión, es recogido por *3W* en su *Campaigns of the Civil War I*, con las batallas de

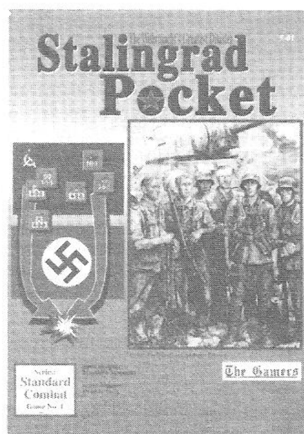




Chancellorsville y Vicksburg. Su nivel de dificultad es realmente bajo, pero no es posible disfrutar de él en solitario. Si lo que te gusta son las batallas aéreas tienes a tu disposición una reedición de *Tittle Aces High,* antes conocido como *Dawn Patrol*, en el que podrás rememorar los duelos de aviones de la Primera Guerra Mundial en más de 40 escenarios diferentes. Para completar el panorama hay todo un bloque de juegos dedicados a los conflictos navales. *Sink the Bismark* te enfrenta ante el gigantesco acorazado alemán; *Salvo* te ofrece diez escenarios de la Segunda Guerra Mundial que pueden ser jugados históricamente o partiendo de supuestos; *Scratch one Flat Top* simula la Batalla del Mar del Coral de mayo de 1942; *Tawara* la invasión por parte de la 2ª División de Marines de aquella isla (una de las batallas más cruentas de la Segunda Guerra Mundial); y finalmente está el cuarto juego de la serie *Modern Naval Battles*. Como postre hemos dejado dos de las ofertas que nos parecen más suculentas. *Royalist & Roundheads II* es la segunda parte de este juego sobre la Guerra Civil Inglesa que te ofrece cuatro nuevas batallas. No es necesario tener la primera para poder disfrutar del juego. La otra es *Crossbows and Cannon* que contiene cuatro de las más importantes batallas del Renacimiento (época no muy habitual en los wargames), con el valor añadido de situar sobre el tablero a las tropas españolas. El juego está basado en el *Royalist & Roundheads*, es para dos personas o en solitario y con una duración de entre 2 y 4 horas.

Stalingrad Pocket de The Gamers

Con este juego se abre una nueva serie de esta marca, *Standard Combat*.



Como es de suponer la acción se centra en los combates entre alemanes y soviéticos en la ciudad de Stalingrado, concretamente en la contraofensiva del Ejército Rojo y los intentos de las tropas nazis por evitar que la tenaza se cierre dejándoles en una comprometida situación. *Stalingrad Pocket* cubre los meses de noviembre y diciembre de 1942, durante los cuales los jugadores moverán los regimientos alemanes y las divisiones soviéticas (está es la escala de unidades de uno y otro bando) para cumplir sus objetivos. Según el propio fabricante se trata de un juego con pretensión de ser simple, pero no simplista, valido para jugar entre dos o más jugadores (también es posible simular los combates en solitario), y con una duración que va desde las 3 a las 15 horas.

Novedades en AD&D

Tal vez cuando leas estas líneas ya estarán en tu tienda más cercana la pantalla y las hojas de personajes del



DESAFIOS

Me gustaría contactar con jugadores de *Quest* para intercambiar información y demás. También con aficionados independientes a otros juegos que sean de Albacete. Virgilio Gómez Rubio, c/Muñoz Seca 2, 1º A. 02002 Albacete. Tel: (967) 237969.

Busco adversarios de *Battletech* que pertenezcan a la Mechforce. Soy mercenario trabajando para Kurita. Escribid a Darío Romaní García, c/ Sauces 14, 2, Urbanización Boadilla. 28660 (Madrid). Tel: (91) 7151804.

Aún quedan plazas para jugar a la *Football League* (Fútbol por correo). El juego es bastante completo (no por eso complicado), e incluye una liga, competiciones europeas, copa del rey, fichajes y todo lo que se da dentro del seno de un club de fútbol (con una cuidada y detallada parte económica y extradeportiva). Escribid a Danny Pedrera Quintana, apdo. 2443 Cádiz 11080.



MERCADILLO

Vendo los siguientes juegos: *Yom Kippur, The Emperor Returns, Elric,* y *Battle over Britain*. Preguntad por Txema (96) 2678344.

Vendo *James Bond 007* nuevo. Escribid a Darío Romaní García, c/ Sauces 14, 2, Urbanización Montepríncipe. 28660 Boadilla (Madrid). Tel: (91) 7151804.

Vendo *Battletech* y *Citytech*, además de *La Zarpa del Zorro*, de *Diseños Orbitales* en perfecto estado. *Las Ultimas Batallas de Napoleón* y *Firefight* de *NAC*. *Republic of Rome* y *Dark Emperor* de *Avalon Hill*. Juan Miguel, tel: (952) 347129.

Vendo *Star Wars* y *D&D*, así como soldados de plástico para maquetas. Interesados escribid a Braulio Moreno Martín, Apdo. 646. 04080 Almería.

Nos interesa conseguir el *Dungeons & Dragons* y el *Marvel Superhéroes* en castellano. José Luis (987) 421513.

AD&D en versión castellana. Es una estupenda noticia para todos aquellos que se compraron el juego y se encontraron con que no tenían hoja de personaje para empezar a crear sus PJs. Así que se acabaron las hojas improvisadas. Lo que no os podemos avanzar es para cuando estará en la calle el primer módulo de este juego, porque hoy por hoy no hay noticias al respecto. Paciencia y diccionario.

Más figuras de Ral Partha

La firma dedicada a las figuras de plomo ha sacado a la venta unas cuantas novedades para su serie sobre *Shadowrun. Corporate Security Guards* y *Lone Star*, ambos dedicados a mantener el orden; *Shadow Runers, Meta-Human Street Samurai y Human Street*, diferentes PJs; *Go-Gangers*, pandilleros motorizados*; y Riggers and Rockers y Corporate Contacts.* Si eres aficionado a *Shadowrun* ya tienes más donde elegir.

Traición en Gassat Dam

Los entusiastas seguidores de *Fuerza Delta*, que no son pocos, seguro que recibirán esta noticia con satisfacción; ya está en la calle el primer módulo de la serie. *Traición en Gassat Dam* abre el capítulo de módulos oficiales del juego, y al parecer lo hace con todas las de la ley. El libro está incluido dentro de un proyecto más ambicioso que engloba los próximos suplementos en una macrocampaña a través de diferentes planetas, una buena idea para dejar a personajes y jugadores colgados a la espera de los siguientes acontecimientos. De todos modos si eres demasiado perezoso o pobretón para comprarte toda la serie también estás de suerte, pues *Traición en Gassat Dam* se puede jugar independientemente sin que por ello la trama pierda sentido. No queremos explicar demasiado sobre la historia que ha escrito Jorge Barquín por miedo a estropear el suspense, pero si podemos decirte que en Gassat Dam, el principal productor de la preciosa sustancia del mismo nombre, se está liando un buen tomate entre las razas que luchan por el control del universo. Tu trabajo es ir hasta allá y solucionar el asunto antes de que degenere en un enfrentamiento abierto. Para nuestro gusto *Miraguano Ediciones*, la editora del invento, ha mejorado la presentación, sobre todo en lo que a ilustraciones se refiere (a cargo de Alberto Arraiza y con portada de Rafael Estrada), aunque nos siguen sin llenar los planos que acompañan al módulo. Que nadie se enfade, sólo pretendemos dar nuestra opinión (tan válida como la de cualquier otro) con la intención de que el juego nos guste aún más.



ACTIVIDADES

Juegos de Simulación en Francia

El pasado mes de mayo, concretamente el 9 y 10, tuvo lugar en París la *1ª Convention de Jeux de Simulation des Grandes Ecoles* organizado por la *Federación Francesa de Juegos de Diplomacia y Estrategia.* La convención se montó a lo grande, con multitud de torneos, stands, conferencias y un festival de cine fantástico. Entre los torneos se pueden destacar algunos como el de *Vampire,* un juego que necesita de una tensa atmósfera para sacarle todo su jugo (sangre, claro), y sin duda la ambientación se intento hacer realista iniciando las partidas a la medianoche.

Otro de los platos fuertes era el torneo europeo de *Diplomacy* y la 11ª Copa de Francia de éste mismo juego. Por cierto que la gente de *FFJDS* no paran de lanzar continuas invitaciones para que alguien se anime a organizar el campeonato de *Diplomacy* en nuestro país, y de este modo conseguir que haya un representante español en la Copa Europea. Como nosotros estamos muy ocupados escribiendo esto, lo dejamos caer con la esperanza de que nuestros siempre activos lectores acepten el reto. También fue digno de verse el gran concurso de disfraces para rol en vivo medieval que se organizó con una Espada Excalibur como trofeo.



Seguro que a la gente que juega por Marbella les resulta conocido el premio, a menos que no se pasaran por las Jornadas que se hicieron allá hace no mucho.

Lo que ha despertado en nosotros una sana envidia es contemplar lo apoyadas que están estas actividades en el país vecino. *Oui FM*, la radio joven por excelencia de París, se convirtió en la voz de la convención, en lo que parece un nuevo paso en el proceso de unir la afición al juego a otras formas de diversión y cultura realmente pujantes. Pero no es sólo eso, la avalancha publicitaria ha permitido a los organizadores hacer las cosas bien, invitando a probar de nuevo en vista del éxito. Entre la gente que se anuncia en el folleto de la convención no sólo te encuentras a las empresas del sector sino incluso una hamburguesería (sí, esa que tiene nombre de escocés). Así ya podrán.

Jocsmania, abre una nueva tienda en Barcelona

Todos los aficionados barceloneses tienen desde hace un tiempo un nuevo lugar donde citarse para estar al tanto de las novedades. *Jocsmania* abre sus puertas en la calle Rector Ubach 9 para todos aquellos interesados en aumentar su ludoteca, pero no es solamente una tienda de juegos tradicional. Además de aumentar el catálogo de juegos habituales con wargames, rol, juegos de ordenador y consolas, la gente que está detrás de esta iniciativa ha buscado reunir en un solo espacio esta propuesta para el ocio con otra tan atrayente como los viajes. Buena idea ¿no? Si te das una vuelta por el local podrás curiosear entre las estanterías de juegos, de mapas, de libros y guías de viaje, o en las de cómics y revistas. La tienda parece interesante ya de por sí, pero para rizar el rizo existe el proyecto de realizar actividades tales como concursos o cursillos. Seguiremos informándote cuando sepamos más.

Empezar bien el otoño

Seguro que te vas a pasar un verano estupendo, pero tal vez el sol y la playa consigan alejarte un poco de tu particular afición. Si es así, puedes reencontrarte con el juego los próximos 25, 26 y 27 de septiembre en el Casal de Joves de la Prosperitat (calle Joaquim Valls, 82 de Barcelona), donde el club de rol *Napalmaster* organiza unas jornadas lúdicas. Puedes comenzar el otoño participando en los torneos de *La Llamada de Cthulhu* y *Rolemaster*, o en las partidas de iniciación a *Cthulhu, El Señor de los Anillos Básico, Aquelarre, Stormbringer* y una larga lista que se completa con más de quince títulos. El nivel de las partidas suponemos que será bueno, ya que entre los másters que manejarán el cotarro se encontrará gente tan metida en esto del rol como Osacar.

Plomo en Alpha-ARES

El segundo fin de semana de Julio, las figuras de plomo tomaron una vez más las mesas del veterano club barcelonés Alpha-Ares. La gente del club, cuyos representantes más aventajados ya han salido varias veces a disputar torneos como nuestros vecinos del sur de Francia, se enfrentaron entre ellos y contra quien se atrevío a acudir a la cita en un torneo de figuras Edad Antigua (reglas 7ª edición WRG) que tenía dos facetas, una para veteranos y otra para los que se quisieran entrar por primera vez en el mundo de la simulación con figuras. A destacar la manchacada que se pegó Francesc, coordinador del evento, al telefonear a todos los clubs de los alrededores para invitarles personalmente a participar, fuera para competir o para iniciarse (la organización ponía en este caso las figuras). Fruto de este "pressing" acudió gente no sólo de Barcelona, si no también de Tarrassa, Sant Cugat o Vilafranca del Penedès. Probablemente en breve tendremos más noticias de ellos, ya que nos han prometido colaborar en nuestra sección de Plomo en las Mesas (de la que son asíduos seguidores).

Como era de esperar, en Alpha recogimos las quejas de los que nos acusan de haber dejado el wargame a un lado bajo la presión del rol. Confío que este número os demostrará que no se os olvida del todo; nuestro deseo es intentar satisfacer a todos nuestros lectores, pero esto casi nunca es una tarea fácil.

EL TIO TRASHGO PRESENTA:

BUENAS, SOBRINOS, NUESTRO TEMA DE HOY...

PLAS

¡¡PHUTULHU HA DESPERTADO!!

¡ROS A CASA, HACEROS INVISIBLES, SALID DE VACACIONES, ¡¡EL GRAN PHTULHU HA VUELTO!!

¡LA SIESTA DE LA BESTIA HA TERMINADO! ¡HUID!

EHEM.

¿NO LO ENTIENDES TRASGO? EL DESPERTADOR COSMICO DE SLURP NANANÁ HA SONADO. ¡COMER CALAMARES YA NUNCA SERA IGUAL PORQUE ÉL VIENE PARA AQUÍ!

SÍ, SÍ... CLARO

EHEM...

TUMMTUMMTUMMTUMT

¡¡PERO TÚ QUE DUNGEONS TE HAS CREIDO!! INTERRUMP

UH UH.. YA VIENE

¿QUÉ ES ESE RUIDO PRESAGIOSO Y TENEBROSO?

ADIOS TRASGO

¡¡POR PESCANOVA!!

¿CONTINUARA?....

Golferichs, un buen ejemplo

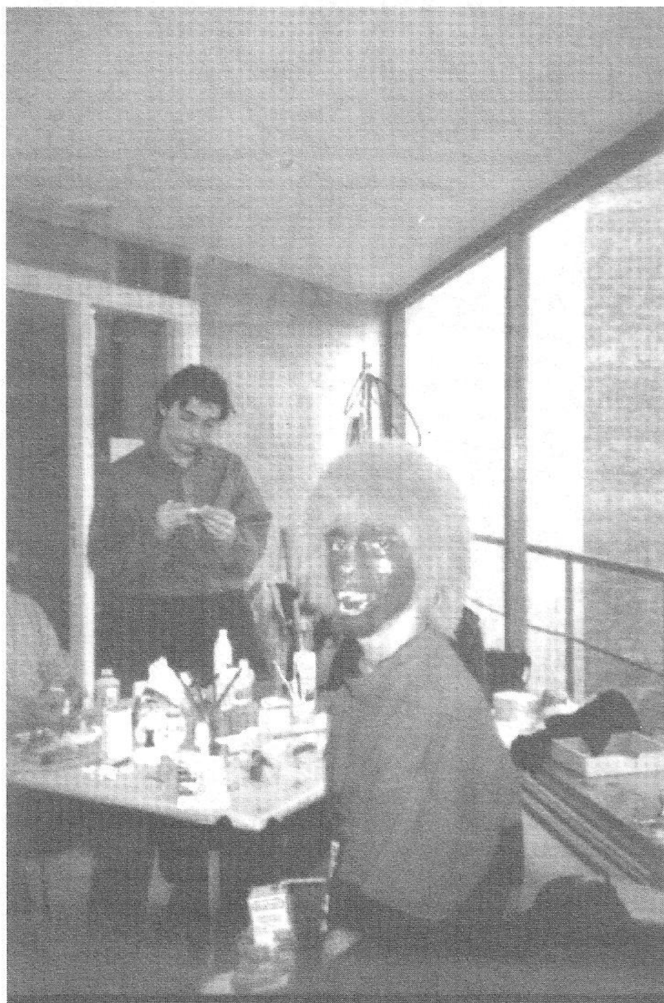
La afición a los juegos de estrategia, simulación y rol empieza a tener en nuestro país ya cierta historia. Atrás han quedado los tiempos en que a esto jugaban cuatro gatos que se mantenían informados gracias a las revistas extranjeras. Es por eso que hemos decidido dar un pequeño vistazo a nuestro alrededor, en busca de esos lugares a donde acude el aficionado cuando sale del comedor de casa para convertir el juego en un acontecimiento de puertas abiertas. Como decíamos el número de jugadores ha subido mucho, pero tal vez todavía no está en relación con el interés que levanta entre las instituciones, las únicas con posibilidades de llevar adelante proyectos como ludotecas o espacios públicos dedicados al juego.

por el Capitán Damm

A pesar de lo popular que resulta el mundo del juego para todos los jóvenes, todos sabemos que no hay un excesivo apoyo institucional hacia él. Tanto ayuntamientos como comunidades autónomas suelen resistirse a dejar ir un duro a menos que ya no sepan donde meter el presupuesto que sobra. Si además los que se dedican a disfrutar de su ocio de esta manera son ya un poco mayorcitos, el panorama de ludotecas y otro tipo de instalaciones con que se encuentran es poco menos que desolador.

También estaríamos mintiendo si no resaltásemos que puede que sean pocas las experiencias, pero detrás de ellas hay gente con muchas ganas que hacen que siempre suelan tener unos resultados formidables. Uno de estos espacios dedicados al juego es *L'Annex de Golferichs*, donde todos los aficionados de Barcelona que no hayan pasado ya de los veinticinco tienen un lugar donde reunirse. En cierta manera hemos elegido *Golferichs* (instalación municipal gestionada por una empresa de servicios, LUDOCENTRE) para abrir lo que podría ser un somero repaso a los centros lúdicos de nuestro país por pura casualidad, pero también porque nos parece un buen modelo de como convertir las típicas ludotecas (a menudo demasiado restringidas) en un local vivo donde la participación y el interés de los asistentes salta a la vista.

El local abrió sus puertas el 24 de enero de 1989, hace ya más de tres años, y desde entonces ha funcionado ininterrumpidamente llenando un hueco que hasta entonces nunca se había cubierto. La experiencia tiene algo de novedoso ya que, hace tres años, no se había hecho nada en esta dirección (al menos que sepamos, porque luego siempre nos escribe alguien diciendo lo contrario, que por cierto podía hacerlo antes de que metiéramos la pata, así estaríamos todos más informados y contentos). Y realmente la cosa ha funcionado. Sencillamente con darse una vuelta por allí se puede comprobar la respuesta de los jugadores.



Una de las particularidades del local es quizá no ser propiamente una ludoteca. Sus funciones se ven ampliadas en muchos aspectos, como por ejemplo en la cuestión de la franja de edad, que en *Golferichs* va desde los 12 a los 25 años, mientras que en otros aspectos estas funciones se ven recortadas (un ejemplo es que no hay préstamo de juegos). El aumento en la franja de edad da entrada a mucha gente condenada a montárselo siempre por su cuenta, gente que tenía ganas de acceder a nuevos juegos sin tener que rascarse el bolsillo a cada momento y con ganas de encontrarse con nuevos compañeros en su afición.

Una valoración muy positiva

Para conocer un poco mejor de que se trata, nada mejor que darse un pequeño paseo por las diferentes dependencias de este edificio. En primer lugar nos encontramos con la Sala de Juegos Informáticos, la más solicitada por los visitantes (nada menos que el 43,9% de los usos registrados pertenecen a este espacio). En ella 22 usua-



rios pueden disfrutar simultáneamente de los juegos y programas de software de trabajo que están a su disposición. Subiendo unos cuantos peldaños el visitante se encuentra con la Sala de Juegos de Reflexión I, ya más cercanos a nuestra revista. Se trata del escalón básico dentro de la reflexión, los juegos más sencillos y asequibles, aunque no por ello menos divertidos o interesantes. Si en la anterior planta se podía uno introducir en el mundo de estos juegos, en la siguiente ya puedes disfrutar por entero de la Simulación y el Rol profundizando en juegos más complejos y espectaculares. La sala permite una ocupación de 50 usuarios al mismo tiempo, suficiente como para no quedarse colgado mirando lo que pasa sobre las mesas. El cuarto espacio está dedicado a los Juegos de Expresión, con una clara vinculación con el mundo del teatro, el circo y la expresión corporal en general. Un dato curioso es que el máximo índice de uso por parte de las chicas (que participan tan sólo en un 8,6%, considerando todas las instalaciones en conjunto) se da en esta sala, llegando a más del 50%. Queda un último espacio, el bar, donde se intenta que los servicios habituales de un establecimiento de este tipo se combinen con una vocación lúdica, permitiendo a los usuarios llevar a cabo sus propias actividades.

Las actividades del centro son supervisadas por un equipo de animadores que llevan a cabo la programación anual, ya sea asesorando e informando sobre los juegos e instalaciones disponible o por medio de actividades programadas (roles en vivo, iniciación en juegos, talleres...). La oferta está lo bastante equilibrada como para que las 24 horas semanales de servicios mantengan un nivel de ocupación óptimo. Algo que salta a la vista teniendo en cuenta los 38.106 usos de las instalaciones que se realizaron el pasado año.

RANKING

Este ranking corresponde al mes de mayo de 1992. El ganador del sorteo del mes de mayo fue Juan Blanes Angosto de Sabadell.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 67

1º	Rolemaster	2.160 +
2º	El Señor de los Anillos	1.395 =
3º	AD&D	1.125 –
4º	RuneQuest	1.056 –
5º	Star Wars	693 +
6º	La Llamada de Cthulhu	677 +
7º	El Señor de los Anillos Básico	587 –
8º	Ars Magica	364 +
9º	Megatraveller	360 +
10º	Cazafantasmas	270 –
11º	Twilight 2000	223 +
12º	Mutantes en la Sombra	201 +
13º	Vampire	162 +
14º	Strombringer	144 –
15º	Cyberpunk	134 +
16º	Fuerza Delta	103 +
17º	Warhammer RPG	98 –
18º	James Bond 007	67 –
19º	GURPS	53 –
20º	Aquelarre	49 –

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 55

1º	Heroquest	550 =
2º	Cruzada Estelar	502 +
3º	Blood Bowl	272 –
4º	Battletech	188 +
5º	Warhammer 40.000	174 =
6º	Civilization	169 =
7º	Advanced Heroquest	154 =
8º	Space Hulk	132 =
9º	Talisman	97 –
10º	Blackbeard	93 +
11º	Republic of Rome	92 =
12º	Car Wars	81 =
13º	Circus Maximus	79 +
14º	Dungeonquest	71 =
15º	Robin Hood	61 –
16º	Warhammer Fantasy	60 =
17º	Fantasy Warriors	53 –
18º	New World	52 =
19º	Ultramarines	47 =
20º	Diplomacy	41 =

WARGAMES
Juegos puntuados 87

1º	Crossbows and Cannons	402+
2º	Squad Leader	398=
3º	Harpoon	355=
4º	Zitadelle	324=
5º	Third Reich	305–
6º	Ligny (Serie Batailles)	298=
7º	Sands of War	265+
8º	Air Superiority	230=
9º	Command Decision	204=
10º	First to Fight (S. Europa)	178=
11º	Royalists and Roundheads II	157+
12º	Flat Top	126=
13º	World in Flames	100=
14º	Russian Campaign	72=
15º	Thunderbolt Apache Leader	69=
16º	Prelude to Disaster	66+
17º	RAF	59–
18º	Modern Naval Battles	54=
19º	Quatre Brass (S. Batailles)	45=
20º	Battlefield Europa	41=

Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

El Rey de los Juegos

Vamos a ver: ¿cuál es, de acuerdo con criterios más o menos objetivos, el mejor juego de tablero que se ha inventado nunca? Pista: sus reglas son muy sencillas y pueden digerirse en algo menos de cinco minutos, pero al mismo tiempo es uno de los más complicados que se conocen y sus jugadores pueden pasarse la vida entera buscando dominar sus vericuetos sin aburrirse nunca de él. No creo que haga falta decir más: se trata, por supuesto, del ajedrez, un juego perfecto. Y ay de aquél que se atreva a decir lo contrario: ¡tendría que sacarle el polvo a toda la biblioteca de Ankh-Morpork como penitencia!

por Alejo Cuervo

Lo cierto es que los redactores de vuestra revista lúdica favorita andan tan omnubilados con los juegos de rol y los apilamientos varios de fichitas en esos curiosos paisajes plagados de hexágonos que hasta la fecha han ignorado ignominiosamente al que (todavía) sigue siendo el rey de los juegos. Un humilde servidor ha decidido pues aprovechar la primera ocasión que se le ha presentado para intentar aplacar las iras de los dioses y evitar que esta redacción sea arrasada por un rayo vengador. Porque..., ¿os imagináis a los dioses jugando una partida de rol? ¿Verdad que no? Se dijo por ahí que Dios no juega a los dados, y está claro que el único juego digno de los propios dioses es el ajedrez.

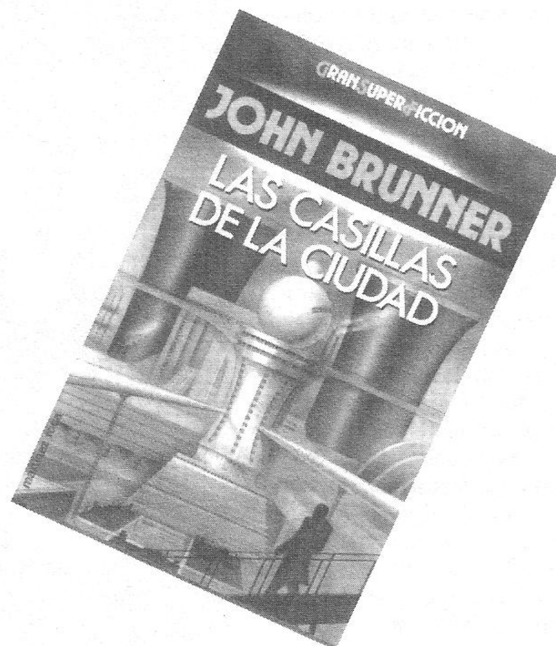
Sin más preámbulos, un libro que hará las delicias de todo el personal que sienta un mínimo de interés por el ajedrez: *Las casillas de la ciudad*, de John Brunner (Súper Ficción, 1.400 ptas.). Se trata de una novela etiquetada como ciencia ficción pero que un servidor calificaría antes como la novela ajedrecística por excelencia. Narra lo que le ocurre a un asesor de tráfico que es contratado por el presidente de la ultramoderna Ciudad de Vados para que, según dice, le resuelva un par de problemillas. La tal Ciudad de Vados sería, en sí misma, el sueño de cualquier ajedrecista: una ciudad entera en la que el rey de los juegos está presente en cualquier actividad cotidiana de sus ciudadanos. Pero el ajedrez es además el medio elegido por el presidente Vados y su principal rival para dirimir sus diferencias personales; el enfrentamiento entre ambos no tiene lugar sobre las casillas de un tablero convencional y se convierte en algo muchísimo más letal para todos los personajes involucrados.

La novela es un brillante *tour de force* que consigue atraer la atención del lector desde su primera página y que, rizando el rizo, resulta estar estructurada sobre los movimientos de una partida real: la número 16 del match Steinitz-Tchigorin de 1892. Un logro absolutamente fascinante por parte del autor de novelas tan importantes (y asimismo obligatorias de leer) como *Todos sobre Zanzibar* (Acervo) y *El jinete en la onda del shock* (Ultramar).

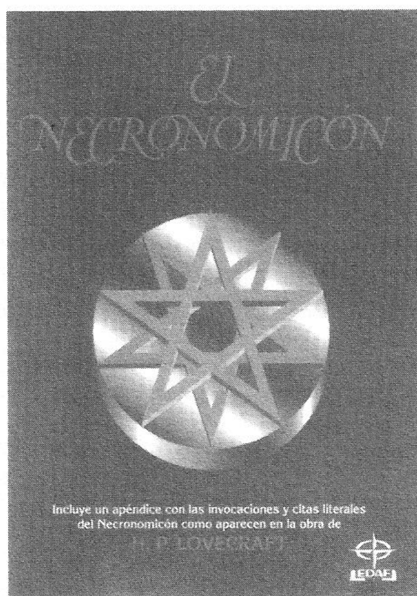
Aplacadas pues las iras de los dioses, prosigamos con temas algo más mundanos... Como puede ser la publicación en castellano de *El Necronomicón*, nada menos. No, no es coña: los yankis, que a espabilados no les gana nadie, han decidido que el hecho de que un libro con tanta demanda como *El Necronomicón* no exista no tiene por qué ser un impedimento para venderlo. Así que a falta de original de cierto 'Arabe Loco' para traducir (y que podría llegar a ser una verdadera ruina: desde correctores que enloquecen repentinamente hasta linotipias que adquieran vida propia), han decidido sacarse uno de la manga. Así pues, *El Necronomicón* (Edaf, 1.325 ptas.) es una chorradita de esas que sirve para vacilar con los amigos presentada cual si de un auténtico grimorio se tratara. No, no está encuadernado en piel de macho cabrío, pero no dudo de que todos los roleros que os codeáis con los Grandes Antiguos sabréis encontrarle alguna utilidad.

Ah, ya que hablamos de vicios, hay uno bastante extendido entre determinados consumidores de enealogías de fantasía –de esas que hay a patadas en el mercado y que vuestro bibliotecario suele ignorar olímpicamente–, y se trata de castigar al ordenador de turno escribiendo otra enealogía con ideas originalísimas como que los malos en realidad no son tan, tan malos y los buenos tienen, con suerte, algún rasgo de carácter un tanto desagradable. Y castigar a continuación al servicio de correo remitiéndola a las editoriales que se les ocurran para ver si cae la breva y se la publican.

La breva, claro, no suele caer, pero ahí tenéis al señor Rafael Marín y *La Leyenda del Navegante* (Miraguano, 1.400 ptas.) que no sólo ha logrado salirse con la suya



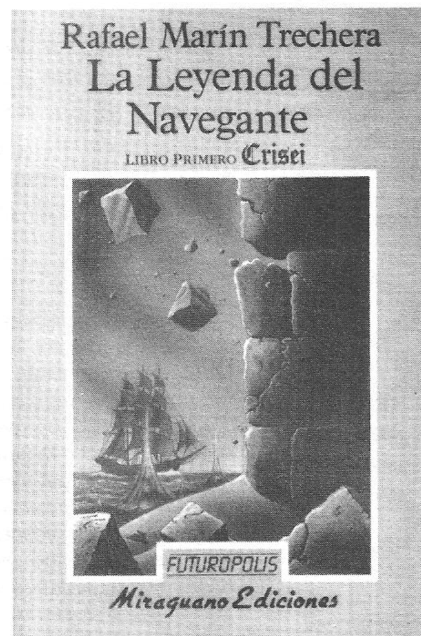




y publicar, de momento, el primer volumen de una trilogía de fantasía autócnona, sino que además el libro está francamente bien y vale la pena leerlo. Se trata de una fantasía de logrado ambiente marinero en la que, desde el punto de vista de un personaje femenino, se describen las peripecias de Shalther Ldane, más conocido por El Navegante. La novela resulta más que agradable por la ambientación, el desparpajo de los personajes y un sentido del humor que, oh, maravilla, funciona. No dejéis de darle un tiento por mucho que la colección en la que aparece no sea de las que suelan identificarse con las enealogías de rigor ni mucho menos por el hecho de que sea bastante mejor que la mayoría...

Y para rematar la jugada, la tercera entrega de la serie de la Cultura de Iain Banks, *El uso de las armas* (Super Ficción, 1.900 ptas.). Una vez más, el autor ofrece acción, personajes bien construidos, humor, escenarios "galásticos" a la antigua usanza y, de fondo, el eterno conflicto de la guerra... literalmente de todo, vamos, y sin repetirse para nada con las novelas anteriores de la serie, pudiéndose leer, como siempre, de forma independiente. Para quienes no hayan hecho aún la prueba, insisto: Banks es un escritor completo, tan bueno como apasionante de leer y apto para todos los públicos.

(Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. La cosechadora de almas mostrando su guadaña como imagen de fondo.*) ●



EL CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

Amigo Francis ¿cómo te lo sirvo? (I)

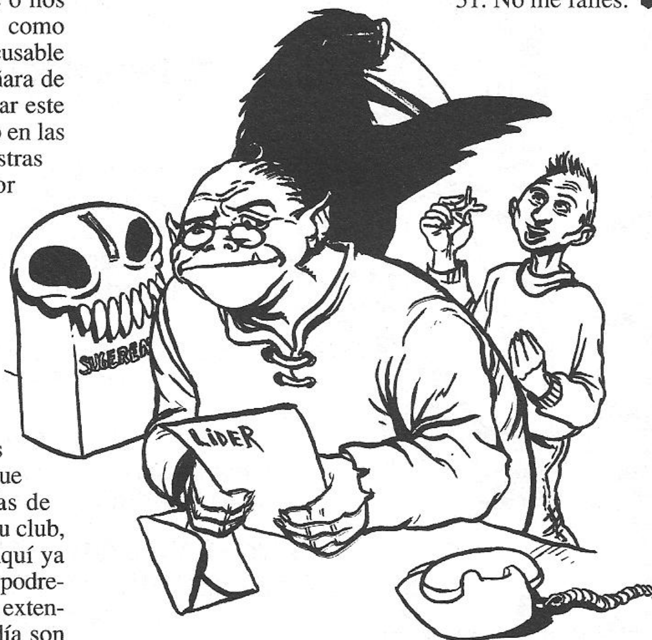
***H**oy vamos a hablar de las colaboraciones. De entre vosotros, queridos lectores, muchos os habéis ofrecido a colaborar. Entre estos, unos cuantos (¡un aplauso!) resulta que lo habéis hecho. Y un par o tres (¡¡¡una delicia!!!) hasta nos habéis preguntado cómo nos apetecería que estuviera estructurado el artículo. Pues bien, básicamente para ellos, pero también dedicado a todos aquellos que algún día decidan vencer al binomio "miedo-pereza" y hacer más suya esta revista, ... una de estilo (primera parte).*

Vuestra colaboración con la revista se podría desglosar en distintos niveles. El primero, pasivo aunque importante, es el que estás cumpliendo ahora: el del lector. Gracias a tí, y más en concreto a los que están en el "Nivel 1-plus", los suscriptores, vemos que esto tiene sentido y merece la pena seguir adelante.

Pero la principal virtud de una revista como ésta es precisamente que está hecha por la propia afición; si no fuese así, seríais vosotros mismos, cómplices lectores, los primeros perjudicados, ya que por inercia seguramente nos dejaríamos llevar por lo que *a nosotros* nos gusta. Aunque con más de uno fuésemos a coincidir, seguro que perderíamos audiencia: es vuestra presión y estímulo lo que nos hace abrirnos el máximo posible para cubrir todos vuestros temas de interés. Así ya llegamos al "Nivel 2": vuestras cartas. Manteniendo un correo vivo, nos tenéis informados de lo que hacéis (Clubs, Actividades) y de lo que queréis que tratemos. Frente a las noticias sobre vuestras Actividades podéis planteAros tanto el anuncio previo como el reportaje "a posteriori". El primer caso sin duda os hará llegar a un buen número de lectores, pero como contrapartida exige que nos aviséis con tiempo (y eso quiere decir mínimo un mes y medio); de no ser así, entrar antes de que se realice la actividad será cuestión de suerte. La otra opción tiene variante: o nos lo contáis vosotros o nos avisáis con tiempo e intentamos venir a visitaros como la ocasión se merece; en cualquier caso sería inexcusable que una colaboración de este tipo no se acompañara de una o dos fotos del evento. Y no puedo abandonar este "nivel" sin hablar de los consultorios: por un lado en las encuestas vemos que esta sección es una de vuestras favoritas (gracias, por lo que me atañe) pero por otro ha habido un claro descenso en el número de cartas en las que preguntáis sobre vuestros juegos favoritos ¿por qué? Espero que arregléis cuanto antes esta aparente contradicción.

Hasta aquí lo único necesario era disponer de algo de papel, un bolígrafo, sobre y sello; con ello nos animas, ves como se habla de lo que deseas y se responde (más pronto o más tarde, pero seguro que se responde) a tus inquietudes.

Los siguientes "niveles de colaboración" los asumen aquellos que creen (¡y bien por creerlo!) que la experiencia adquirida a lo largo de sus horas de juego no sólo debe quedarse entre las paredes de su club, sino que puede interesar también a los demás. Aquí ya debemos empezar a hablar de artículos, y otra vez podremos distinguir dos opciones, que condicionarán la extensión de estos: descriptivos y de ayuda. Hoy en día son innumerables los juegos disponibles en el mercado, traducidos o en su versión original, de rol, de tablero o de ordenador, reglamentos ampliados o nuevas ediciones. Aunque bastantes son los que ya han pasado por nuestras páginas, sin duda quedan (y siempre quedarán) muchos en el tintero. Normalmente somos nosotros los que asumimos este tipo de artículos, pero muy probablemente a ti te ha dado por alguno de estos juegos que estás echando a faltar (*¿Cyberpunk?, ¿Marvel SH?, ¿Pendragon?, ¿Vampire?*) y nos quieras contar sus excelencias: este es el "Tercer Nivel". Para este tipo de artículos, por el hecho de ser "presentaciones en sociedad" estimamos ideal una extensión de dos páginas de nuestra revista, que incluyan alguna ilustración (esto será unos 15.000 caracteres si usáis ordenador, o unas cuatro o cinco caras a mano sin mucho blanco). Lo más importante en ellos es que tengas en cuenta que la gente seguramente no ha jugado al juego del que hablas (por famoso que sea y por inconcebible que te parezca); debes dejar pocos sobreentendidos y centrarte en lo más destacado de la ambientación y sistema de juego. Si a esto le piensas añadir algún escenario, una mejora a las reglas o una ayuda de invención propia, ... entonces ya entras en el "Nivel 4" y hablaremos, con más cariño si cabe, de tí en el LIDER 31. No me falles.





La Torre de Babel

Frecuentemente os pedimos disculpas por si lleváis tiempo sin ver respuestas vuestras preguntas, pero no hay remedio, debe ser así. En función de las cartas acumuladas, poco a poco van turnándose vuestros juegos estrella: Cthulhu, Aquelarre, Stormbringer ... pero ¿acaso no tienen derecho a ver respuesta su consulta los que se dedican a juegos más minoritarios (o que sin serlo sencillamente generan menos correspondencia)? Pues claro que sí. Vamos con ello.

por Eduard García

En el LIDER 22 había un anuncio sobre un juego por correo medieval-fantástico "Quest" ¿Qué nos podéis decir de él?

Por las referencias que tenemos, creo que el juego se detuvo transcurridos algunos turnos, por lo que no es de extrañar que no obtengas respuesta si estás intentando ponerte en contacto con ellos. Por desgracia, este tipo de iniciativas suelen precisar de un numero mínimo de participantes para que se pueda costear la estructura necesaria y mucho nos tememos que por ahí vayan los tiros. En cualquier caso te prometemos intentar contactar con ellos para saber algo más.

Un par de preguntas sobre vuestro juego aparecido en LIDER 25, "Touchdown!". En la carrera interior vemos expresiones del tipo "2xRB+" o "2xTE+" ¿qué significa la presencia de este signo "+" al final? Segunda, en la jugada de Reverse dices que se pueden ganar o perder 4D6 yardas ¿qué queréis decir con esta "D"?

Un abrazo particularmente entrañable a este amigo, que ha demostrado que nuestra revista puede interesar a más gente que a los adictos a los dados, en este caso a un simpático amante del football americano. Referente a lo primero, se trata de una errata en la tabla; por aquí te reproducimos la tabla correcta, tal como apareció en el L26 tan pronto como la detectamos. Lo siento por si te has roto mucho la cabeza. Respecto a la segunda, "D6" hace referencia al dado, como el del parchís, que tiene 6 caras (4D6 significa que debes tirar 4 veces el dado y sumar las puntuaciones, lo que te dará el número de yardas). Lamento no haberte contestado antes o personalmente, pero perdimos el sobre donde figuraba tu dirección. Animo, y a ver si nos sigues leyendo.

He oído hablar de un juego que se llama Wizard's Quest ¿de qué se trata?

Wizard's Quest es un veterano juego que editó en los 70 la firma americana *Avallon Hill*. Abierto a varios jugadores, el objetivo de cada uno de ellos será recuperar tres objetos que los demás jugadores habrán escondido en alguna de las casillas del tablero antes de empezar la sesión. Las unidades de las que cada jugador dispone se verán además amenazadas por unos orcos que tienden a reproducirse muy rápidamente y que no son manejados por ningún jugador en concreto, si no que atacan al azar todo lo que se les pone a tiro. Esto, aderezado con un sistema de cartas que proporcionan hechizos y otras lindezas hace que se constituya en una divertida forma de pasar la tarde.

Para Star Wars ¿qué diferencia hay entre un torpedo de protones y un misil de impacto? ¿Qué tipo de trayectoria siguen, rectilínea (como una bala) o caen (como las bombas de un bombardeo)?

Consultados los expertos, y hasta repasadas las películas, no damos con la información que nos preguntas en las fuentes oficiales. Pero más allá de donde llega Lucas Films está tu amigo Francis, por lo que te improvisamos una respuesta. De entrada, respecto a la trayectoria no parece lógico pensar en que caigan; más que nada porque las naves pretenderán utilizar su armamento pesado tambén contra otras naves (por no hablar del tema gravedad). Yo simplemente dejaría la diferencia como las que marcan las definiciones de los torpedos y misiles más convencionales: siendo ambos autopropulsados, los torpedos (como los cohetes) no podrán variar su trayectoria una vez lanzados, mientras que los misiles pueden ser guiados de algún modo hacia su objetivo (sea por el propio lanzador, sea porque siguen una fuente de calor, sea por lo que sea). Con esto, y la diferencia en el daño que causan que ya te indica la Guía Star Wars, creo que ya lo puedes dar por diferenciados. Hasta pronto.

Tabla de jugadas

Jugada	Ataque	Defensa sin blitz	Defensa con blitz		
			LB	DB	LB+DB
Carrera interior	2x RB + 1X TE + 2x OL	4x DL + 1x LB	4x DL	4x DL + 1x LB	4x DL
Carrera exterior	3x RB + 1x TE + 1x OL	2x DL + 2x LB + 1x DB	2x DL + 1x LB + 1x DB	2x DL + 2x LB	2x DL + 1x LB
Pase corto	2x QB 1x TE 2x WR	1x DL + 2x LB + 2x DB	1x DL + 1x LB + 2x DB	1x DL + 2x LB + 1x DB	1x DL + 1x LB + 1x DB
Pase largo	2x QB + 3x WR	1x LB + 4x DB	4x DB	1x LB + 3x DB	3x DB
Pase Rush	4x OL + 1x TE	3x DL	3x DL + 1x LB	3x DL + 1x DB	3x DL + 1x LB + 1x DB

¡Capturad su estandarte!

Vuelven las flechas y las corazas a nuestras páginas guerreras. El escenario que os presentamos, un episodio de la Batalla de Cocherel, es utilizable tanto para Cry Havoc como para Siège. En él se enfrentan por un lado las tropas anglonavarras y por el otro las francesas mandadas por Bertrand du Guesclin. A los buenos aficionados a la sección de Plomo en las Mesas el episodio no les puede ser desconocido.

por Javier Gómez

Durante la Batalla de Cocherel el ala izquierda del ejército anglonavarro de la que estaba al mando Captal, desobedeciendo las órdenes recibidas se lanzó contra la tropa francesa liderada por Bertrand du Guesclin. La impetuosidad de Captal tuvo su castigo ya que el ejército francés estaba simulando una retirada y, tan pronto como advirtió la maniobra del enemigo, giró sobre sus talones enfrentando su avance. Treinta caballeros escogidos fueron directos para intentar capturar el estandarte de Captal.

Tablero

Para simular el campo de batalla deberéis usar los dos tableros de *Cry Havoc* pero con los siguientes cambios:

En el "Cross Roads" el "The Pool" y todos los hexágonos de bosque y colina se considerarán terreno llano.

En "The Village" todos los hexágonos de edificio y de bosque serán considerados como terreno llano.

Los tableros se despliegan como sigue:

Los personajes

Anglonavarros: Todos los personajes de *Siege* excepto Blodwin. Los caballeros en sus animales.

Franceses: Todos los personajes de *Cry Havoc* excepto Leopold, Philip, Audrey y Edith. Los caballeros van montados.

Despliege: Los Anglonavarros despliegan en el tablero Village con las siguientes precisiones.

Grupo 1. Caballeros a pie: sir Wulfric, sir Mortimer, sir Hughs, sir Clarence y sir Fitzwaren.

Sargentos: Morgen, Llewellyn y Pugh.

Ficha que representa al estandarte: este grupo no puede moverse a menos que personajes enemigos se acerquen a 4 hexágonos del estandarte.

Grupo 2. (NOTA: tanto los ballesteros como los arcos cortos representan arcos largos) Arlric, Aylwin, Dylan, Myrlin y Emlyn.

Grupo 3. (NOTA: tanto los ballesteros como los arcos cortos representan arcos largos) Owen, Gwyn, Edric, Gawain, Idrid.

Grupo 4. El resto de los personajes (27).

La ficha de sir Lacy representa a Captal y debe ocupar el centro de la formación, en la cual deben figurar en 1ª línea los hombres de mayor poder defensivo. Esta formación debe constar de no más de 2 líneas de profundidad, estando la primera adyacente a los hexágonos de terreno escarpado.

Ningún personaje de este grupo (exceptuando a los que hayan resultado heridos) puede acabar su movimiento más lejos del tablero "The Crossroads" de lo que estaba antes de iniciarlo (esto es debido a que Captal tuvo que adelantar a sus tropas debido al avance inesperado de su flanco).

Los Franceses entran por el borde 7 del tablero "Crossroads" en el siguiente orden.

Turno 1. Jinetes.

Turno 2. Alabarderos, piqueros, Billman y un sargento.

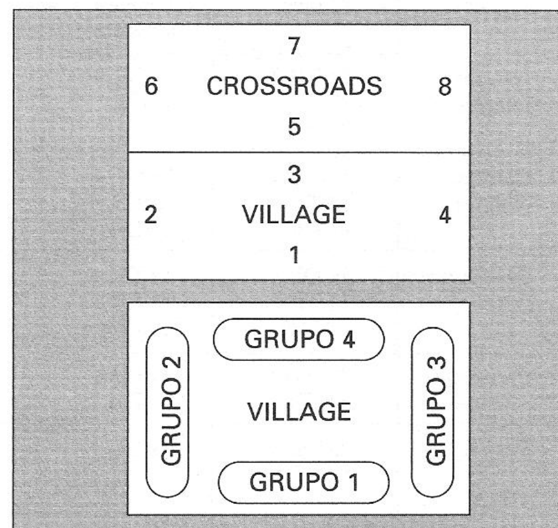
Turno 3. Campesinos, proyectiles y el resto de sargentos (2).

Condiciones de victoria

Para las tropas anglonavarras matar o herir a 12 caballeros de *Cry Havoc*, así como matar o capturar a sus monturas. Aquella montura a la que se le haya matado el jinete, desmontado o herido, cuenta como eliminada a efectos de juego. Si Guesclin (sir Richard) muere, se considerará que la victoria es para los navarros.

Los franceses deberán capturar el estandarte y a Captal (o también matarlo).

Bibliografía: LIDER 15, Escenario de Plomo en las Mesas, La Batalla de Cocherel por Jesús Mª Cortés Meoqui.



Terminator

Armadura Dreadnought Táctica de Marine Espacial en Warhammer 40.000

Hasta nuestras páginas de Plomo llega hoy la ciencia ficción. Nuestro colaborador ha traducido y adaptado un artículo de Rick Presley y Andy Warwick, publicado en la británica White Dwarf, en el que se amplían un poco más nuestros conocimientos sobre los Marines del Espacio, y en concreto sobre las Armaduras Dreadnought. Seguro que era lo que necesitabas.

por Eduardo M. López

La vida de un marine del Espacio es siempre peligrosa y a veces fatal. Sus misiones más duras los exponen a los túneles sobrecalentados de los mundos-colmena y al frío interplanetario de las naves abandonadas. Es en estos medioambientes cerrados y en otros similares, cuando los Marines agradecen la protección añadida y la potencia de fuego de la exo-armadura y el entrenamiento especial de la escuadra Terminator.

También conocida como Armadura Dreadnought Táctica, la exo-armadura es una evolución de los trajes de vacío usados por astronautas y trabajadores espaciales. Pensada para resistir el impacto colosal de micrometeoritos, el trabajo de los Adeptus Mecanicus mejora el diseño, haciéndola prácticamente invulnerable.

Todos los Capítulos de Marines del Espacio tienen armaduras Terminator, y entrenan a unos pocos de sus mejores Marines en su uso.

Todos los trajes Terminator tienen su propia fuente de energía y sistemas de soporte vital; van fuertemente armados y también llevan teleportadores de regreso, bio-scanner, scanner energético, auto-sentidos, sustentadores y apuntadores para sus armas, y comunicadores. Estos comunicadores pueden recibir señales visuales y auditivas, por lo que cualquier miembro de una escuadra puede "ver" lo que ve otro camarada.

Tirada de salvación

La armadura Terminator tiene una tirada de salvación básica de 2 o más en 1D6, siendo reducida por el modificador a la tirada de salvación del ataque enemigo.

Sin embargo, la armadura Terminator siempre confiere una salvación mínima de 6, incluso si el modificador a la tirada del enemigo es -5 o más.

Capuchón psíquico

La armadura Terminator llevada por los Bibliotecarios, conocida como traje Aegis, se reconoce por el capuchón de metal que cubre la cabeza del psíco. Esta cobertura está conectada con un intrincado diseño de filamentos de cristal que forma una matriz psíquicamente entonada que refuerza la defensa del Bibliotecario contra ataques psi. Considera cada punto-psi que el Bibliotecario gasta en aumentar su tirada de salvación psíquica como 2 puntos. Así, 3 puntos-psi equivalen a +6.

Sistemas de armas

Hay diferentes configuraciones de armas usadas por los Marines en sus armaduras Terminator, la más común es un bolter de asalto en la derecha y un guante de potencia en la izquierda; otras armas pueden ser lanzallamas pesados y cañones de asalto en el brazo derecho, y puños mecánicos en el brazo izquierdo.

Los sargentos y capitanes Marines pueden sustituir su bolter de asalto con una espada de potencia. Los Bibliotecarios en traje Aegis suelen ir armados con un hacha de potencia, lo que les permite canalizar su energía psíquica en el golpe.

Bolter de asalto

El armamento principal de un Marine en armadura Terminator es el Bolter combinado, más conocido como Bolter de asalto. Se trata de dos rifles Bolter disparando a la vez. La armadura permite llevar esta pesada combinación sin penalización, lo que le proporciona una capacidad ofensiva que refuerza sus ventajas defensivas.

Bolter de asalto

Alcance	Corto	0-24
	Largo	24-28 cm
Disparando para impactar	Corto	+1
	Largo	–
	Fuerza	4
	Daño	1
	Mod. Salvación	-1
Tipo	C	-
	P	4 cm
	L	-
	S	x
	Area	-
	Nivel Tec.	6



Lanzallamas pesado

Un miembro de cada escuadra Terminator lleva un arma especial de algún tipo en lugar del bolter de asalto. Normalmente es un lanzallamas pesado, una versión mejorada del lanzallamas estándar con mayores depósitos de combustible y mayor alcance.

Se aplican las mismas reglas que para el lanzallamas normal (consulta la pág. 71 de *Warhammer 40.000*). Además, una figura Terminator ardiendo también ignora que lo está si tiene una Resistencia de 9 o más (al igual que los frenéticos), puesto que es tan dura que las llamas ¡no le hacen daño!.

Lanzallamas pesado

Alcance	Corto	0-12 cm	Tipo	C	-
	Largo	12-36 cm		P	4 cm
				L	-
				S	-
Disparando para impactar	Corto	+2		Area	3 cm
	Largo	-1		Nivel Tec.	6

Fuerza	5
Daño	1
Mod. Salvación	-3

Espada de potencia

Los sargentos y capitanes están equipados con espadas de potencia (consulta la página 79 de *Warhammer 40.000*).

Cañón de asalto

Aunque el lanzallamas pesado es el arma favorita de la mayoría de las escuadras Terminator, una alternativa popular es el cañón de asalto de tiro rápido auto-alimentado, normalmente conocido como cañón de asalto.

Este arma aterradora es un cañón multitubo con motor que puede disparar cientos de proyectiles por segundo. Aunque el arma está hecha con una aleación cerámica especial que apenas transmite calor, los cañones alcanzan temperaturas superiores a los 300 °C.

Debido al tremendo desgaste de los tubos, los cañones de asalto son considerados desechables, siendo recambiados tras una misión.

Cañón de asalto

Alcance	Corto	0-24 cm
	Largo	24-64 cm
Disparando para impactar	Corto	+1
	Largo	-
	Fuerza	8
	Daño	1D10
	Mod. salvación	-3
Tipo	C	–
	P	4 cm
	L	–
	S	x
	Area	
	Nivel Tec.	

Guante de potencia

Los marines en armadura Terminator tienen, como arma estándar, un guante de potencia, y en la mayoría de los casos es más que suficiente para sus necesidades (consulta las páginas 79 y 80 de *Warhammer 40.000*).

El capitán lleva un tipo ligeramente diferente de guante de potencia, que incorpora un lanzagranadas en el puño.

Este lanzagranadas de puño tiene un alcance mucho más corto que la versión normal. Puede ser equipado con granadas rompedoras o de fragmentación.

Lanzagranadas

Alcance	Corto	0-16 cm
	Largo	16-32 cm
Disparando para impactar	Corto	-
	Largo	-
	Fuerza	Según munición
	Daño	Según munición
	Mod. salvación	Según munición
Tipo	C	-
	P	1 cm
	L	x
	S	-
	Area	Según munición
	Nivel Tec.	6

Hacha de fuerza

Los Bibliotecarios Marine, cuando llevan su traje Aegis de armadura Terminator, suelen ir equipados con un hacha de fuerza, una variante de la familiar espada de fuerza. Las características son iguales, al igual que las reglas especiales, que las de dicha espada de fuerza (consulta las páginas 76 y 77 de *Warhammer 40.000*).

Sustentadores y apuntadores

Todas las armas llevadas por los Marines en armadura Terminator (Bolter de asalto, cañón de asalto, etc.) están equipadas de origen con sustentadores y apuntadores; por tanto, los marines en armaduras Terminator no reciben penalizaciones al movimiento por sus armas pesadas y tienen un bono de +1 para impactar.

Campos refractarios

Las armaduras Terminator pueden ir equipadas con un campo refractario (consulta la página 116 de *Warhammer 40.000*). La tirada de salvación del campo se hace antes del tiro de salvación por armadura. El campo no recibe modificadores a su tirada de salvación por armas u otros modificadores.

Arnés de granadas

Las armaduras Terminator pueden ser modificadas para incorporar un arnés de granadas, que consiste en seis lanzagranadas de un único tiro. Puesto que las granadas son muy pequeñas (como una canica), el arnés no embaraza a su usuario en absoluto.

Un arnés de granadas está cargado con 6 granadas, todas del mismo tipo, que se disparan en dos salvas de 3.

Los lanzadores son manejados desde dentro del traje, por lo que se pueden disparar en la fase de disparos además del fuego normal.

Cuando se disparen las granadas, coloca la primera matriz de área exactamente a 12 cms. enfrente del Terminator, dentro de su arco de fuego usual de 90°. No hay que hacer tiradas de desviación, ya que la granada está programada para impactar en ese punto concreto. Las dos granadas restantes se desvían 2D3 cms. del centro del marcador de efecto de la primera granada. El arnés pueden ser equipado con granadas rompedoras o de fragmentación.

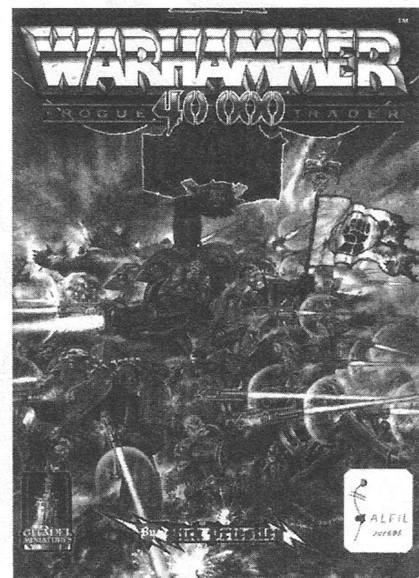
Teleportándose

Una escuadra Terminator puede ser teleportada a la mesa de juego durante el primer turno de la partida.

Los teleportadores son razonablemente certeros ... pero no del todo. Para representar esto, indica el punto de referencia de teleportación empleado para fijar el teleportador. Coloca un dado u otro objeto como marca en dicho punto y designa a un lado corto de la mesa como norte (si tu mesa es cuadrada, elige cualquier lado). Lanza 2D20 y mueve la marca ese número de centímetros hacia el norte (es decir, en paralelo a los lados largos); lanza los dados de nuevo y mueve la marca ese número de centímetros hacia el este (es decir, hacia la derecha del norte, en paralelo a los lados cortos).

Toda la escuadra ha de posicionarse a menos de 4 cms. de la posición final del punto de referencia de teleportación, aplicando normalmente las reglas de coherencia.

Asegúrate que tu punto de referencia de teleportación inicial esté al menos a 40 cms. de los bordes de la mesa, puesto que si no, ¡corres el riesgo de salirte de la misma!.

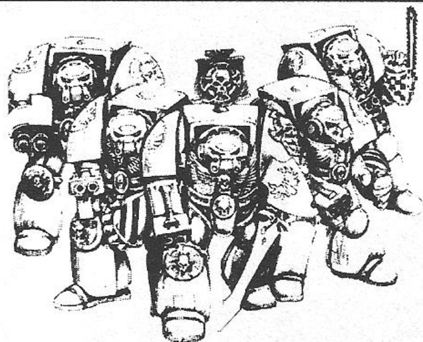




0-4 Escuadras Tácticas Terminator

a 450 ptos. por escuadra 1 sargento y 4 marines

Perfil	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
Marine (x4)	8	5	5	4	3	1	5	1	8	8	8	8
Sargento	8	5	5	4	3	1	5	1	8	8	8	8



EQUIPO BASICO	EQUIPO ESTANDAR	
Armadura Dreadhnougt Táctica Terminator	**Sargento:**	Bolter de Asalto, Espada de Potencia.
	3 marines:	Bolter de Asalto, Guante de Potencia.
	1 marine:	Lanzallamadas pesado, Guante de Potencia.

OPCIONES

Reemplazar (sin coste adicional)

Elemento a ser reemplazado	Reemplazo
Guante de Potencia (toda la escuadra)	Puño Mecánico
Lanzallamadas Pesado	Cañón de Asalto

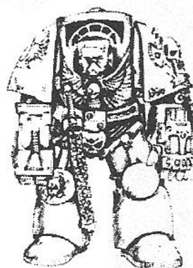
Mejorar toda la escuadra

Mejora	Puntos por escuadra
Campo Refractario	100
Arnés de Granadas (frag. o rompedoras)	50

0-1 Capitán Terminator

Campeón 100 Héroe Menor 150 Héroe Mayor 200

Perfil	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
Campeón	8	6	6	4	3	1	6	1	8	8	8	8
Héroe Menor	8	7	7	4	4	2	7	2	9	9	9	9
Héroe Mayor	8	7	7	4	4	3	7	3	9	9	9	9



EQUIPO BASICO

Armadura Dreadnought Táctica Terminator
Bolter de Asalto
Guante de Potencia con Lanzagranadas (frag. o rompedoras)
Espada de Potencia



OPCIONES

Mejorar al capitán

Mejora	Puntos por figura
Campo Refractario	60

0 - 4 Bibliotecarios

0-4 Lexiconarios	120	0-1 Epistolario	280
0-1 Codicero	200	0-1 Bibliotecario Jefe	450

Perfil	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
Lexiconario	8	5	5	4	3	1	5	1	8	8	8	8
Codicero	8	6	6	4	3	1	6	1	8	8	8	8
Epistolario	8	7	7	4	4	2	7	2	9	9	9	9
Bibliotecario Jefe	8	7	7	4	4	3	7	3	9	9	9	9



EQUIPO BASICO

Armadura Dreadnought Táctica Terminator
(Traje Aegis con Capuchón Psíquico)
Bolter de Asalto
Hacha de Fuerza



OPCIONES

Mejorar a cualquier bibliotecario:

Mejora	Puntos por figura
Campo Refractario	60

PODERES PSÍQUICOS

Bibliotecario	Maestría	Nivel-PSI	Habilidades
Lexiconario	1	3D6	1D6
Codicero	2	6D6	2D6
Epistolario	3	9D6	3D6
Bibliotecario jefe	4	12D6	4D6

Determina aleatoriamente las habilidades psíquicas usando 1D10. La determinación aleatoria entre niveles puede hacerse usando el dado apropiado (es decir, D2, D3, D4).

	Nivel 1		Nivel 2
1	Aura de resistencia	1	Aura de protección
2	Curar heridas	2	Niebla ectoplásmica
3	Mano de martillo	3	Trucar
4	Inmunidad contra venenos	4	Rayo mental
5	Golpe mental	5	Reagrupar
6	Robo mental	6	Sentir presencias
7	Telequinesis 1	7	Aplastar
8	Telepatía 1	8	Telequinesis 2
9	Teleportar 1	9	Telepatía 2
10	Golpe de viento	10	Teleportar 2

	Nivel 3		Nivel 4
1	Aura de recalcitrancia	1	Aura de invulnerabilidad
2	Animar armas	2	Cambio de alineamiento
3	Causar confusión	3	Curar heridas
4	Causar miedo	4	Limbo
5	Destruir aura	5	Golpe mental
6	Relámpago mental	6	Extasis
7	Derrota	7	Fuerza mental
8	Telequinesis 3	8	Telequinesis 4
9	Telepatía 3	9	Telepatía 4
10	Transferir aura	10	Distorsión temporal





El ojo del huracán

Seguimos con Warhammer 40.000, pero esta vez ofreciéndote un escenario donde poner en práctica toda la información que se da en el capítulo anterior. La batalla descrita es un enfrentamiento entre las fuerzas orkas y los marines, un último intento por parte de los orkos de frenar el avance de las tropas imperiales en el sistema de Wharsa.

por Eduardo M. López

Este es un escenario para un mínimo de tres participantes: un Gamemaster, un jugador Marine y un jugador Orko. Toda la información aquí contenida sólo puede ser leída por el Gamemaster, así que si quieres jugar el escenario como Orko o Marine ... ¡deja de leer! El GM te dará la información perteneciente para poder jugar.

(Este párrafo ha de ser leído a todos los jugadores).

"La pugna por el sistema de Wharsa está en su punto culminante. Tras incontables días de batallas entre humanos y orkos, de planeta en planeta, la última resistencia orkoide esta atrincherada en el planeta Neufeld. El Comandante Imperial Vultur ha decidido erradicar este último problema con su destacamento más poderoso: ¡Terminator!"

Los orkos empiezan desplegados en los edificios, excepto una escuadra que está situada en las colinas. Puede haber un máximo de dos jugadores orkos. Coloca primero todo el material escénico, prepara las unidades orkas y dáselas al jugador o jugadores para que las distribuyan sobre el tablero mientras les lees el siguiente párrafo:

"Loz malditoz humanoz quieren vueztro pelleho, ¿ein? Pué lez va costar caro ¿T'a claro? ¿Quién tié miedo de unas latas de carne con patas? ¿ein? El grueso de Oz Chicoz conmigo –dijo Nurn– Kruzz, vete con algunoz verdosos a las piedras y cubrenos. ¿Tá claro?"

Sus unidades son:

Nurn, caudillo orko, Señor de la Guerra de Wharsa

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	6	6	4	5	3	5	3	9	8	9	9

Armadura: Armadura de caparazón (salva con 4, 5 o 6) y campo refractario (salva con 5 o 6). Equipo: Espada, Granadas Rompedoras, Pistola Bolter, Hacha de Potencia, Rifle Bolter, Comunicador y 1 granada torbellino.

Os Chicoz de Nurn:

Kower, Jefe de escuadra

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7

Armadura: Red (salva con 5 o 6).

Equipo: Espada, Granadas Rompedoras, Pistola Bolter, Rifle Bolter, Comunicador.

Escuadra de Kower

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

Todos: Armadura: Red (salva 5 o 6).

Equipo Básico: Espada, Granadas Rompedoras

Personal: 1 Orko: Lanzagranadas (con granadas de fragmentación, sustentadores). Pistola Bolter.

1 Orko: Lanzamisiles (con misiles de fragmentación y rompedores, sustentadores), Pistola Bolter.

1 Orko: Lanzallamadas, Pistola Bolter

2 Orkos: Rifle Bolter

Ubizz, jefe de escuadra

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7

Armadura: Red (salva 5 o 6).

Equipo: Espada, Granadas Rompedoras. Pistola Bolter, Espada Mecánica, Autopistola, Comunicador.

Escuadra de Ubizz

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

Todos: Armadura: Red (salva 5 o 6).

Equipo básico: Espada, Granadas Rompedoras

Personal: 1 Orko: Lanzallamas, Pistola Bolter

1 Orko: Bolter Pesado, Pistola Bolter

3 Orkos: Rifle Bolter

Kruzz, Comandante Orko

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armadura: Red (salva 5 o 6).

Equipo: Espada mecánica, Granadas Rompedoras, Pistola Bolter (2), Lanzallamas de mano.

Oz Chizoz de Kruzz

M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	CL	RM
8	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

Todos: Armadura: Red (salva con 5 o 6).

Equipo básico: Espada, Granadas Rompedoras

Personal: 1 Orko: Lanzallamas, Pistola Bolter

1 Orko: Bolter pesado, Pistola Bolter.

1 Orko: Lanzamisiles (con misiles de fragmentación y rompedores, sustentadores) Pistola Bolter.

2 Orkos: Rifle Bolter.

Los objetivos de los Orkos son exclusivamente ¡eliminar a todo lo que se mueve!. No tienen puntos de victoria, puesto que, para ellos, la única victoria es sobrevivir, sin que queden enemigos vivos sobre la mesa.

Los Orkos disponen de cuatro módulos de minas rompedoras (poderosas). Cada "módulo" tiene un tamaño de 8x8 cms. Estas zonas minadas pueden ser colocadas en cualquier lugar, sin necesidad de señalizarse, aunque tú, GM, tienes de conocer su ubicación. (¡Ojo! Las minas no distinguen raza ni sexo; los Orkos saben donde están, pero si las pisan ... ¡también vuelan!).

Proporcionarás al jugador Marine la lista de Terminator incluida en el artículo anterior, indicándole que dispone de 700 puntos para crear su fuerza. Una vez hecho esto, le leerás el siguiente párrafo:

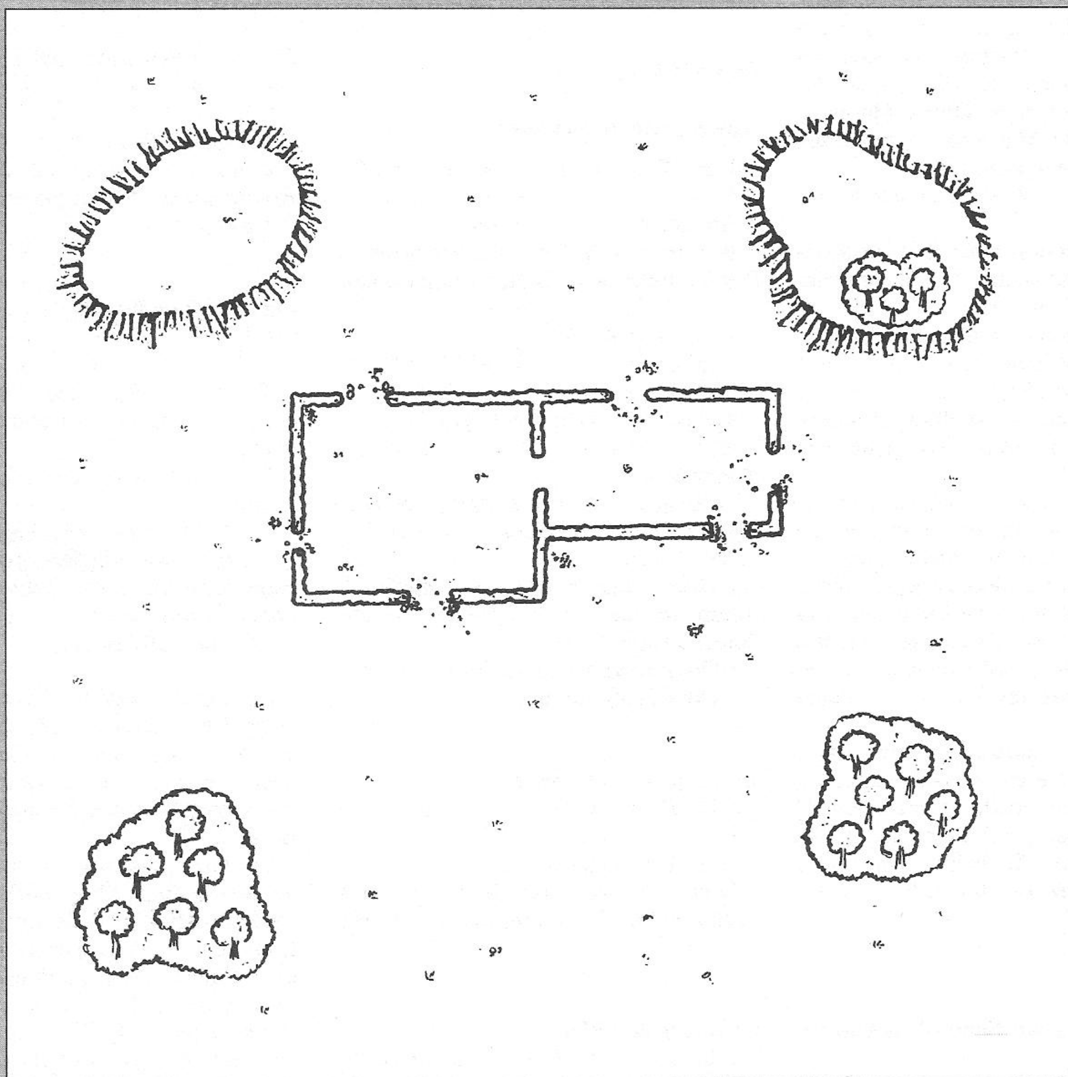
"El Comandante Imperial Vultur ha decidió que seas tú y tus Terminator quien acabe con la conquista del Sistema de Wharsa. Sólo queda por ocupar Neufeld y aplastar a su guarnición, así que vais a ser teleportados allí con órdenes de no hacer prisioneros".

Los Marines entran en juego usando la regla de teleportación del artículo anterior.

La operación está desarrollada como una de "fuego libre" (o sea, dispara sobre todo lo que se mueve). No hay puntos de victoria. La única victoria posible es el aniquilamiento total de los orkos.

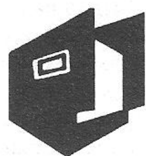
Terreno

Los edificios son ruinas sin techo, de un solo nivel. Son lo bastante altos para cubrir a una figura y permitir disparar por encima. R:8 y Daño: 5 por sección (8 cms.). Las colinas son de un único nivel, reduciendo el movimiento. Los bosques proporcionan cobertura y reducen el movimiento a su través.



dossier

LAS FLOTAS



Repóquer de flotas

Los amantes del wargame se caracterizan por ser amantes de la simulación de la realidad por medio de un juego. Nada más cercano a lo real, entendido como actual, que hacer evolucionar a los ejércitos que suelen protagonizar los noticiarios. El juego, o más concretamente juegos, que protagonizan nuestro dossier son un buen ejemplo de todo esto, especialmente del esfuerzo por acercarse más y más a lo cotidiano.

por Javier Hoyos

La serie *Fleet* de *Victory Games* se inició en 1985 con la publicación de *Sixth Fleet* y se dio por acabada en 1990 con *Third Fleet*, la quinta y última entrega de la colección. Actualmente este conjunto de juegos son un clásico dentro del tema naval. Al igual que otras series famosas, las *Fleet* son producto de un largo proceso evolutivo, en este caso de cinco años. Con cada nuevo juego incorporado a la serie se han introducido modificadores más o menos extensos sobre las anteriores piezas de la colección, hasta el punto de que hoy por hoy jugar con *Sixth Fleet* o *Second Fleet* supone probar un mero sucedáneo de la serie. Cerrada ya de forma definitiva la familia es un buen momento para valorar todo el conjunto.

Las razones de unos clásicos

Desde su aparición hasta la actualidad, la serie *Fleet* es el único conjunto de juegos que ha cubierto seriamente el vacío existente en el wargame naval contemporáneo. Por otra parte es la única familia de juegos que plasma de forma completa en sus aspectos tácticos y estratégicos la situación naval mundial. Sus diferentes partes resumen y analizan muy eficazmente las particularidades de cada área geográfica, las características de la conducción de diferentes tipos de operaciones navales y las fortalezas y debilidades de las principales flotas mundiales. Un objetivo tan amplio sólo se puede lograr razonablemente centrando la simulación en las decisiones que se toman a nivel de Almirante de Flota.

Sobresaliente es también el tratamiento de los aspectos tácticos. Estos se concentran en los mecanismos de resolución de combate. Los valores de combate de las diferentes unidades contemplan la abstracción de sus capacidades más el poder nominal de sus sistemas de armas. Una multitud de sencillos modificadores aportan los aspectos más detallistas, tales como la coordinación táctica, tipos de misiles, guerra electrónica, Task Forces, etc.

Las excelencias de la familia se extienden a los aspectos puramente formales. todos los componentes de los juegos son magníficos. Los reglamentos tienen una redacción y estructura envidiable, amén de profusión de ejemplos gráficos y de juego. No se han de olvidar las estupendas ayudas al jugador y las cuidadas notas de diseño que ayudan a entender mejor por qué las unidades que manejamos son como son. Las fichas son un ejemplo de atractivo e información, aunque también es habitual que en cada una de las entregas de la serie algunas de las siluetas se desmadren y acaben siendo borrones de tinta irreconocibles. Los mapas sólo tienen el inconveniente de ser de papel y muy grandes lo cual obliga a un gran número de antiestéticos dobleces que acaban pelando el papel.

La mejor alabanza que se puede hacer al sistema de juego es que es tan sencillo y autoexplicativo que una vez se ha aprendido a jugar, difícilmente se olvidaran las reglas.

Nadie es perfecto

El propio concepto de evolución y de perfeccionamiento constante de una a otra entrega de la serie, tanto para corregir errores como para introducir nuevos desarrollos navales es un inconveniente en si mismo, ya que deja obsoletos a los primeros juegos de la familia, especialmente a *Sixth Fleet y Second Fleet*. Los propietarios de toda la serie prefieren la madurez de los tres últimos juegos y tienden a desestimar los dos primeros por sus evidentes insuficiencias comparativas, no importando lo interesante que sea el teatro de operaciones que retratan.

De todas maneras, los juegos de la familia tienen un rasgo que les aúna, el deficiente realismo de los resultados de combate. Resulta poco verosímil, a la luz de las acciones navales acontecidas desde el fin de la Segunda Guerra Mundial y de las simulaciones militares, el poco daño que se consigue infringir en acciones ofensivas. Esta circunstancia es consecuencia directa de la evidente hipervaloración de las capacidades defensivas antiaéreas y antisubmarinas de las naves actuales.

Los principales perjudicados por esta deficiencia son las flotas poco equilibradas y con vectores de ataque muy especializados, como es el caso de los soviéticos cuya mejor baza son sus submarinos y sus bombarderos lanzamisiles de largo alcance. Los submarinos, en concreto, han sido una asignatura pendiente de la serie hasta la aparición de *Third Fleet*. Con *Sixth Fleet* este tipo de buques eran latas de sardinas suicidas, fáciles de detectar, muy vulnerables bajo ataque y carentes de pegada. ¿Corresponde esta descripción a las capacidades reales del buque que se considera la peor amenaza naval? ●

Evolucionar o morir

A lo largo de las diferentes entregas de la serie Fleet, el reglamento ha ido evolucionando a medida que variaban los escenarios. En este artículo pasamos lista a las diferentes características de cada uno de los juegos, haciendo un análisis de sus aciertos y errores, y brindándote una visión general de la colección.

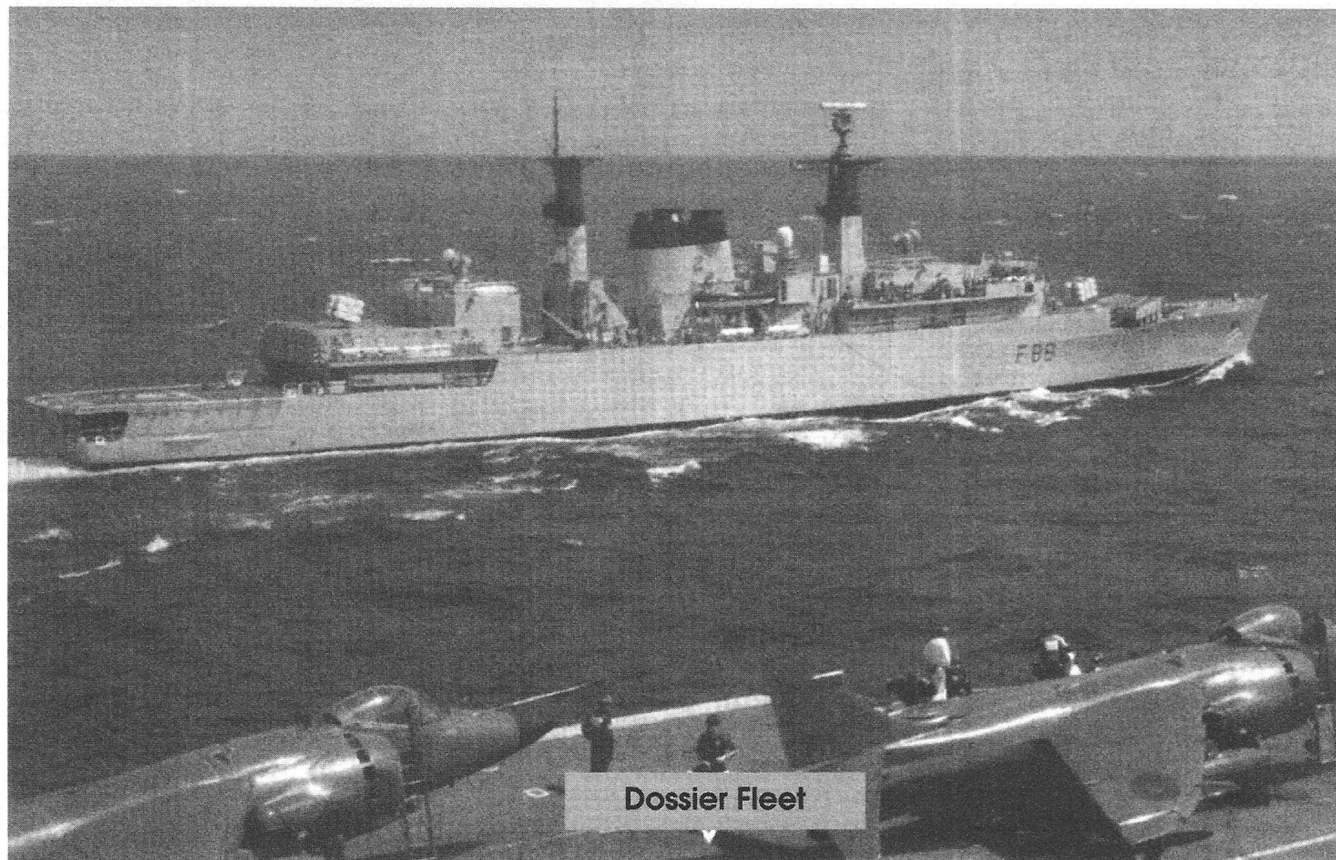
por Javier Hoyos

Sixth Fleet apareció como un juego aeronaval operacional que tomaba como escenario la rivera mediterránea, una elección de teatro de operaciones muy acertada. Este área, especialmente su rivera africana y asiática, es inestable y sujeta a múltiples posibilidades militares, desde enfrentamientos puntuales a choques dentro de una guerra mundial. El escenario era retador ya que situaba a los jugadores en una típica situación de aguas restringidas donde la concentración de fuerzas es fácil y las distancias muy cortas.

A parte de las bondades del tema y escenario y generalidades del sistema de juego, *Sixth Fleet* tenía múltiples agujeros. El principal era un sistema de detección muy simplista, en especial en el caso de los submarinos. Además el papel y capacidades de los submarinos aparecía muy devaluado y no se tenía en cuenta para nada las defensas aéreas de los países ribereños. Por supuesto se hicieron muchas críticas al deficiente sistema de combate que no contemplaba en absoluto los misiles antibuque "rozaolas" o los misiles antiaéreos de largo alcance, sin olvidar tampoco los resultados de combate como mínimo curiosos.

El juego no era precisamente "canela en rama" aunque el tema tenía gancho y el tratamiento mostraba aspectos muy interesantes. Era un diamante en bruto. Sin duda los diseñadores debieron opinar lo mismo porque un año después daban continuidad al sistema lanzando *Second Fleet*.

Esta vez se apuesta por un escenario geográfico de muchas evocaciones, el Atlántico Norte, la arena en la que se libraría una segunda batalla del Atlántico entre convoyes de la OTAN y la flota soviética. Se trataba de un escenario oceánico que enfrentaba directamente dos filosofías navales bien contrapuestas en un punto vital en caso de una futura guerra mundial en Europa. El juego modificó bastantes valores de combate de las unidades, generalmente aumentándolos, pero la mayor aportación fue dar forma a lo que a partir de entonces sería el sistema de detección estándar de la serie. Se introdujeron los conceptos de detección estratégica y local, y los submarinos aumentaron sus posibilidades de discreción al tener que realizarse las detecciones estratégicas sobre ellos





Dossier Fleet

siempre a través de una tabla que tenía en cuenta su nacionalidad y su tipo de propulsión. Se incluyeron también mejoras en la abstracción de los diferentes tipos de combates y nuevas reglas que permitiesen que los ataques a puertos y bases aéreas fuesen más fructíferos.

Second Fleet aún así no introdujo cambios realmente revolucionarios, sólo fue una pequeña evolución de mejora de *Sixth Fleet*. La serie no iniciará su proceso de dentición hasta *Seventh Fleet*. Este juego sorprendió por la inmensa área geográfica que recogía, ni más ni menos que el Pacífico y buena parte del sudeste asiático. Se evidenciaba claramente la intención globalizadora de simular todos los rincones del planeta con interés naval potencial. El juego mezclaba situaciones puramente oceánicas (escolta de convoyes hasta Japón) con acciones de aguas cerradas (Tshushina revival), o con proyecciones de poder naval sobre tierra (ataques a Vietnam o las principales bases soviéticas en el área).

En cuanto a innovaciones *Seventh Fleet* supuso un cambio drástico, incluso demasiado "arriesgado" en algunos campos. El sistema de detección alcanzó su forma definitiva con la inclusión de tablas de detección de submarinos aplicables tanto a los intentos de localización estratégica como local. Complementario a esto es la inclusión de modificadores que garantizan una mayor furtividad a estas naves. Por otra parte, los marcadores de detección estratégica en lugar de desaparecer pueden trocarse en detecciones locales si se reúnen una serie determinada de requisitos. Las Combat Air Patrol aumentan su eficacia al poder generarse combates aéreos de múltiples CAP si éstas se solapan. En el terreno táctico, por fin, se da entrada a los misiles "rozaolas", los SAM de largo alcance y a los misiles de crucero. Igualmente se profundizó más en la representación y simulación de los combates.

Se cometieron algunas pequeñas aberraciones en esta fiebre modificadora, la más escandalosa fue el engorde de los factores ASW, error corregido rápidamente en las dos últimas entregas de la serie.

Con *Seventh Fleet* la familia alcanza su mayoría de edad y empieza a ser una simulación naval aceptable. *Fifth Fleet y Third Fleet* beben directamente de los cambios de diseño incorporados a su antecesor. *Fifth Fleet* no aporta excesivas novedades salvo la inclusión de los misiles antibuque rápidos (misiles mach 8 o incluso superior), nuevas reglas para la guerra de minas y una importancia mayor de las misiones de táctica. Sin embargo nos lleva de turismo a uno de los lugares más calientes del planeta, el Golfo Pérsico, y a otra área de la que normalmente se habla poco, el Indico.

Third Fleet cerró la serie en 1990 mostrando el nivel definitivo de reglas e introduciendo algunos cambios estructurales importantes. De hecho el juego es un "megamix" curioso. No trata uno sino tres escenarios muy diferentes, alguno ya tratado anteriormente como el Atlántico Norte, y otros originales como el Báltico y el Atlántico Sur. El cambio más destacable es la modificación de la fase de acción que pasa de tener tres fases alternativas a configurarse alrededor de seis consecutivas. Esta modificación permite, siendo afortunado, enlazar hasta tres fases sucesivas en un turno o seis en dos turnos, a parte de hacer las actividades mucho más imprevisibles. Se abre así toda una nueva dimensión táctica. Las últimas innovaciones incorporadas son los señuelos antitorpedos y una mayor capacidad destructiva para los torpedos, con lo cual se amplían las posibilidades en los duelos antisubmarinos. *Third Fleet* es por tanto el reglamento final y definitivo que culmina brillantemente un proceso de evolución. ●

GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



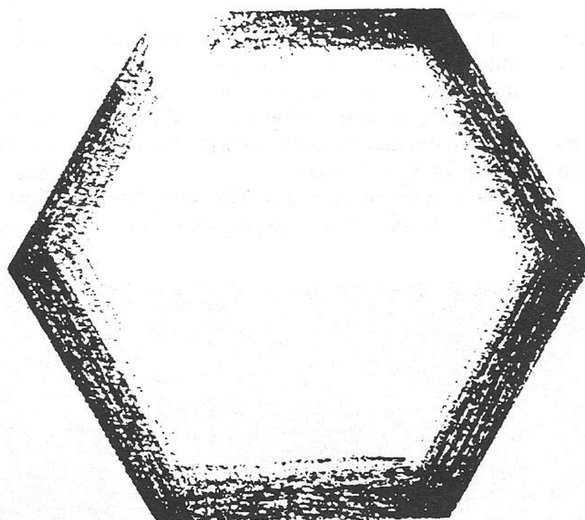
Castellón, 13
T: 96.341 52 64
46004 Valencia

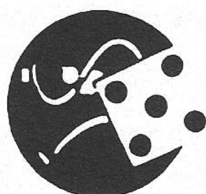


Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
T: 976.23 69 84
50005 Zaragoza



Bolivia, 1
T: 91.457 19 41
28016 Madrid



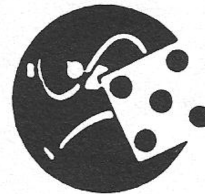


CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93.439 58 53
08029 Barcelona



Tiendas asociadas



CENTRAL DE JOCS

Numancia, 112-116
T: 93.322 25 70
08029 Barcelona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia
a todas las poblaciones

El sueño de Gorskhov

Orden de batalla soviético en el sistema Fleet

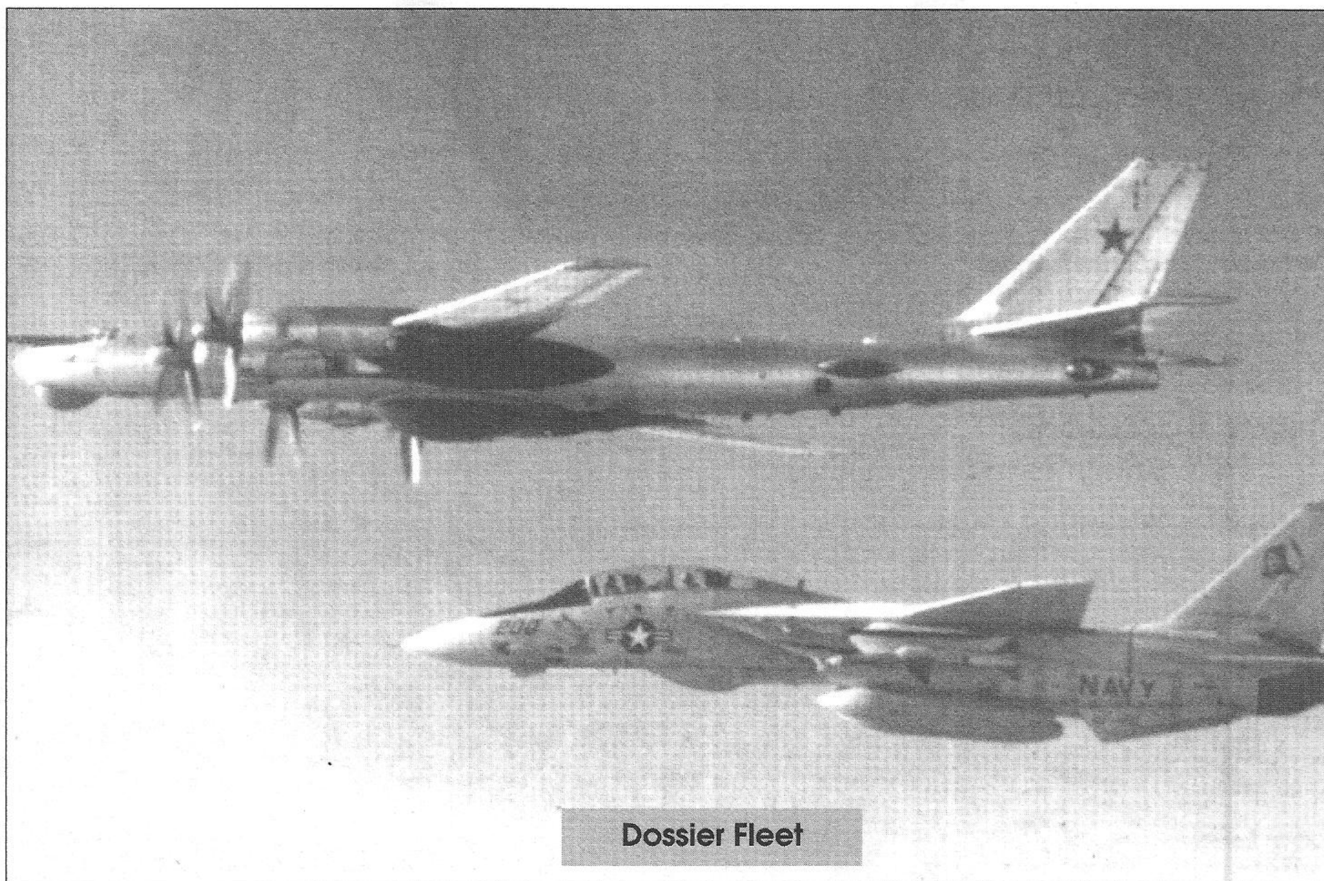
Los numerosos cambios sufridos por el reglamento a través de las diferentes entregas de Fleet han conseguido llegar a confundir a unos cuantos, y frustrar a otros al ver como su queridísimo escenario mediterráneo se quedaba obsoleto. Nuestro colaborador se ha quemado las pestañas repasando los diferentes juegos para poder ofrecerte unos órdenes de batalla unificados que puedan adaptarse a los diferentes escenarios. Aquí va la primera flota, ni más ni menos que el gigante soviético.

por Javier Hoyos

La Armada Soviética era, en los esquemas estratégicos de la Guerra Fría, la gran amenaza naval a batir. Su peculiar estrategia antifuerza más que de control naval comenzó a cambiar a mediados de la década de los 70. De una fuerza costera con un arma submarina y unos bombarderos de largo alcance como únicos vectores oceánicos, pasó a ser una auténtica fuerza de alta mar. Portaeronaves (Kiev), cruceros (Kirov y Slava), escoltas (Sovmmerennyy y Udalay) y buques anfibios (Ragov) dieron toda una nueva fisonomía a la amenaza naval soviética de los años 80-90. La sombra del Tibilisi se proyecta hacia el año 2000 con la promesa de una Task Force soviética a la "americana", todo ello sin olvidar los avances en la que es la fuerza submarina más grande del mundo.

La posibilidad de una confrontación entre la estrategia naval soviética y norteamericana se ha disipado bastante pero siempre queda el "What if...?" que es el principal valor de la mayoría de los escenarios de la serie *Fleet*.

Si se quieren jugar las diferentes flotas aplicando el estándar de reglas de *Third Fleet* habrá que hacer un gran esfuerzo de adaptación de los valores y capacidades de todas las unidades que aparecen. Afrontar esto con todas las marinas grandes y medianas del planeta ocuparía decenas de páginas. Como después de todo los principales antagonistas de las estratégicamente obsoletas flotas son la U.S. Navy y la Armada Soviética, actualizar sus valores permitirá seguir disfrutando de ellas con un esfuerzo algo menor. He aquí la "nueva" flota soviética. El oso ha aprendido a nadar y ahora es más temible que nunca.

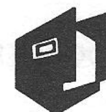


Dossier Fleet



Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
Tibilisi	4	8		16	6	▶	16	9		7	A
	3	8		12	6		12	5		4	
Kiev	4	7		16	6	▶	22	8	4	10	B
	3	7		12	6		15	4	2	5	
Kirov	4	7		20	5	▶	28	9	6	6	C
	3	7		15			21	5	3	3	
Slava	4	5		16	6	▶	22	7	4	1	
	3	5		12			15	4	2	1	
Kara	4	4D		3	1	▶	6	6	4	4	D
	3	4D		2	1		4	3	2	2	
Kresta II	4	4		3	1	▶	16	6	4	1	
				2			12	3	2	1	
Kresta I	4	4		15	5		16	3	2	1	E
	3	4		12	5		12	2	1	1	
Kynda	4	3		15	5		16	3	2	1	F
	3	3		12	5		12	2	1	1	
Sverdlov	4	5		N			8	3	0	N	G
	3	5		N			6	2	0	N	
Udaloy	4	4D		3	1		10	8	0	7	
	3	4D		2	1		8	4	0	4	
Sovremennyy	4	4		14	2	S	24	6	5	1	
	3	4		10	2	S	18	3	3	1	
Kashin	5	3		3	1		5	2	2	1	
	4	3		2	1		3	1	1	1	
Mod. Kashin	5	3		10	1	S	10	6	2	1	H
	4	3		8	1	S	8	3	1	1	
Kanin	4	3		3	1		5	2	2	1	I
	3	3		2	1		3	1	1	1	
Moskva	4	6		3	1		5	2	4	8	
	3	6		2	1		3	1	2	4	
Kildin Mod.	5	3		10	1	S	10	2	0	1	
	4	3		8	1	S	8	1	0	1	
SAM Kolin	4	2		3	1		6	2	2	1	J
	3	2		2	1		4	1	1	1	
Krivak I	4	3D		3	1		6	3	0	2	K
	3	3D		2	1		4	2	0	1	
Krivak II											L
Krivak III	4	3D		N			4	6	0	4	M
	3	4D		N			3	3	0	2	
Grisha/Petya/ Pauk	4	4		N			5	5	0	5	N
	4	4		N			3	3	0	3	
Tarantul	5	2		32	1	S	34	5	0	0	Ñ
	5	2		16	1	S	17	3	0	0	
Nanuchka	4	2		32	1		34	6	0	0	
	4	2		16	1		17	3	0	0	

Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
Osa	5	2		16	1		22	2	0	0	
	5	2		8	1		11	1	0	0	
							torpedo				
Akula	4	9	Sí	N			30			9D	
	3	9	Sí	N			22			6D	
Sierra	3	8	Sí	N			30			6	O
	2	8	Sí	N			22			5	
Victor III	3	7	N	N			22			6	
	2	7	N	N			16			5	
Victor II											P
Victor I											Q
Oscar	3	9	Sí	30	5	▶	22			6D	
	2	9	Sí	24	5		16			5D	
Charlie I	2	7	N	24	1	S	12			4	Noisy
	1	7	N	18	1	S	6			3	
Kilo	2	7	N	N			18			5	
	1	7	N	N			12			3	
							torpedo				
Foxtrot	1	6	N	N			9			3	
	1	6	N	N			5			2	
Tango	1	6	N	N			12			4	
	1	6	N	N			8			3	
Charlie II	2	7	N	26	1		12			3	Noisy
	1	7	N	20	1		8			2	
Echo II	2	6	N	28	(S)		8			3	Noisy
	1	6	N	21	5		5				
Yankee	2	7	N				12			3	Noisy
							8				
Juliet	1	6	N	28	(S)		4			2	
	1	6	N	21	5		3				
Alfa	4	8	N	N			12			6D	
	3	8	N	N			8			5D	
Mike	3	8	N	N			30			9D	R
	2	8	N	N			22			6D	
Whiskey	1	5	N	N			12			1	
	1	5	N	N			8			1	
Delta I	2	6	N	N			N			1	
	1	6	N	N			N			1	
Delta II											S
Delta III											S
Delta IV											T
Typhoon	2	9	N	N			N			1	
	1	9	N	N			N			1	
							Minado				
Minadores	3	2		N			2	3		N	U
	3	2		N			1	2		N	



Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
							VP				
Convoy	3	4		N			10				V
	3	4					5				
Lama	3	3									
	2	3									
Dubna	3	3									
	2	3									
Chilikin	3	4									
	2	4									
Berezina	3	4						2			
	2	4						1			
Altay	2	2									
	1	2									
Uda	2	3						1			
	1	3						1			
Andizhan Mod.	2	2									
	1	2									
Kaliningrad	3	3									
	2	3									
Ugra											W
Don											W
							VP				
Ropucha	2	2					2	3			X
	1	2						2			
Rogov	3	4					4	2			
	2	4						1			
Alligator	2	2					2	3			Y
	1	2						2			



Referente al Dossier del LIDER 29

No, esta vez no quedó cortada ninguna tabla, ni os confundimos en el segundo apellido del General Custer, ni desapareció el Mapa 3 (imprescindible para la comprensión del artículo) ... mucho peor. Porque si decimos que Julio César era un jinete númida, que la *blitzkrieg* es una cerveza o que *West End Games* se refiere a la Conferencia Oeste de la NBA, al fin y al cabo vosotros sois lo suficientemente listo como para ver que hemos metido la pata. Pero si nos olvidamos el nombre de un colaborador, no os enteráis de quien nos ayuda a tirar esto adelante.

Así, inexplicablemente se nos *cayó* el nombre de **Manuel Jesús Mota**, quien amablemente nos hizo llegar la hoja de personaje que diseño para las partidas que juegan en su club. De verdad que éste es el tipo de errata que más nos duele. Mil perdones y un saludo, a ti y a toda la gente de *Walhalla*.

Clase Aeronave	MA	SSM	C	Range	Indicador	B	A	ASW	Notas
Mig 29	18	N				70	6	N	
	18	N				35	3	N	
Tu-26	90	60		4	➧	90	1	N	
	90	40		4		45	1	N	
Tu-95 H	140	N	Sí			60	1	N	
	140	N	Sí			30	1	N	
Tu-16 C	60	50		3		60	1	N	
	60	30		3		30	1	N	
Tu-16 G	60	60		4		60	1	N	
	60	40		4		30	1	N	
Tu-16 E	70							N	
	70							N	
Su-27 E	30							N	
	30							N	
Helix	6							N	
Su-27 B	24	N				N	6	N	
	24	N				N	3	N	
Mig-29 B	18	20		2	S	40	3	N	
	18	20		2	S	20	2		
Su-24	38	N				70	4	N	
	38	N				35	2	N	
Su-27	24	N				10	11		Z
	24	N				5	6		
Tu-95 F									AA
Yak 36									AA
Mig 25	26	N				N	6	N	
	26	N				N	3	N	
Mig-31	32	N				N	9	N	
	32	N				N	5	N	
Mig-23	18	N				20	6	N	
	18	N				8	3	N	
Yak-38	6	N				15	3	N	
	6	N				8	2	2	
Tu-142	160	N				N	N	4	
	160	N				N	N	3	
Tu-95 D	160	N				N	N	N	
	160	N				N	N	N	
Il-38	60	N				N	N	2	
	60	N				N	N	2	
Be-12	36	N						2	
	36	N						1	
Tu-16 A									
Tu-160	150	60	Sí	4	➧	90	1	N	
	150	40	Sí	3		45	1	N	
Su-20	14	N				50	3	N	
	14	N				25	2	N	



Notas

A: Esta clase de buques aparece en *2ªF* (Kremlin) y en *5ªF* (Tibilisi) con valores absolutamente diferentes. Estas diferencias son debidas al desconocimiento que sobre esta clase de naves ha existido en Occidente. Salvo algunas fotos de satélite y algunas impresiones artísticas poco ha trascendido sobre sus características. En *2ªF* se ilustró un portaaviones a la soviética con armamento polivalente y muy pesado, clara evolución de los portaeronaves clase Kiev. En *5ªF* se optó por presentar un portaaviones a la estadounidense, el clásico flat top únicamente armado con armamento antiaéreo de autodefensa y algún sistema ASW. La forma definitiva adoptada por estos buques ha sido un híbrido entre las dos posibilidades, aunque más cercano a un portaviones clásico. La clase estará integrada por dos unidades, el Tibilisi y el Riga. Estos eran los nombres iniciales pero debido a la independencia de las repúblicas bálticas sus denominaciones han sido cambiadas. Se estima que su grupo aéreo lo integrarán 50 aeronaves tipo Yak 38, Su-27, Mig-29 y Ka-27. No se espera que estas naves sean plenamente operativas hasta mediados de la década de los 90.

B: El Kiev y el Minsk son idénticos. El Novorossiysk sustituye sus baterías SAM de SA-N-4 por el más moderno SA-N-9. Su factor clase SAM será de 9. El Baku tiene la "isla" modificada. Toda su batería está integrada por SA-N-9 por ello su capacidad SAM de área es 0 y su capacidad clase SAM se eleva a 9.

C: El Frunze sustituye el lanzador de misiles SS-N-14 por una batería de SA-N-9, lo cual implica una pequeña reducción de sus capacidades ASW y un incremento de sus capacidades antiaéreas. Los nuevos valores serían CC 30, CAA 11 y ASW 4. Sustituye también sus dos cañones de 100 mm por un ajuste doble de 130 mm, con lo que mejora sus capacidades de combate cercano.

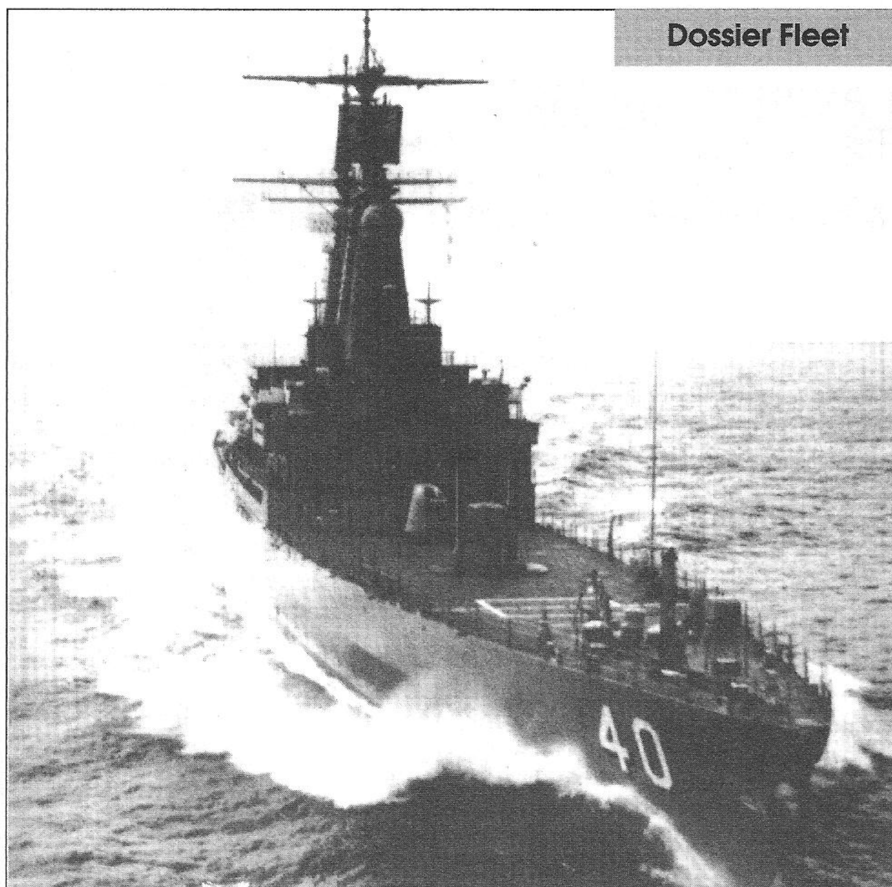
D: El Petropavlosk no tiene lanzamisiles RBV-1000 por lo que su factor ASW debería ser 3.

E: El Drozd está equipado con 4 AK-630 CIWS flanqueando el puente, lo cual aumenta a 4 su factor CAA.

F: El Varyag fue modernizado en 1981 añadiéndole 4 AK-630 CIWS, por lo que su factor CAA aumenta a 4.

G: El Zhadanov y el Admiral Senyavin son dos buques de mando, mientras que el resto de los buques de la clase representados en la serie son cruceros de apoyo a desembarcos. El Zhadanov sólo tiene 3 montajes artilleros y el Senyavin 2. Sus respectivos factores CC serán 6 y 4.

H: El Sdezhannyy, Smelyy, Smy Shlennyy, Ognevoy y Stroynyy pertenecen a la clase Kashin Modificado. Esta clase tiene 4 AK-630 CIWS y 4 SS-N-2C lo cual explica sus diferentes factores CAA, SSM y CC.



I: 4 unidades fueron desguazadas en 1987-88 y otras dos pasadas a la reserva.

J: Todas las unidades de la clase están en la reserva.

K: En 1978 las Krivak I y II vieron cambiada su denominación de gran nave antisubmarina por patrulleras. Probablemente debido a su limitada autonomía a altas velocidades.

L: Todos los valores son idénticos a los de las Krivak I pero con el factor CAA elevado a 6.

M: Son operadas por el Servicio Naval de Guardias de Fronteras de la KGB aunque serán asignadas a misiones bélicas en caso de conflicto.

N: Las fichas de CO soviéticas representan flotillas de varias unidades de cada clase.

Ñ: La forma en que los diseñadores de la serie han agrupado las PCS ha ido variando. En *3ªF* cada ficha representaba 5 unidades de una misma clase mientras en *7ªF* había varias unidades de distintas clases en cada ficha.

O: Dos en servicio más una en construcción. La serie *Fleet* incluye hasta 5 submarinos de esta clase pero no hay tantos en servicio.

P: Sus factores son idénticos a los del Victor III pero con el factor ASW reducido a 5.

Q: Sus factores son idénticos a los del Victor II pero con el indicador de submarino ruidoso.

R: El único ejemplar que integraba esta clase se hundió por accidente en el Mar de Noruega.

S: Los mismos factores que los de la clase Delta I.

T: Los mismos factores que los de la clase Delta I pero con el DV aumentado a 7.

U: Los Natya I tienen un factor ASW de 1 debido a sus montajes lanzacohetes RBV 1200.

V: Todos los barcos de la clase deberán tener un CAA de 1 menos el Riyabakov que debido a sus 4 montajes SA-N-5 tiene un factor CAA de 3.

W: Estos buques de apoyo a submarinos dejan de existir porque las reglas a partir de *7ªF* eliminan este tipo de naves y sus capacidades especiales.

X: Supondremos que todos los buques de la clase reflejados en los juegos han recibido la modificación en el armamento que añade 4 SA-N-5 a los Ropucha.

Y: Supondremos que todos los buques de la clase reflejados en los juegos han recibido la modificación en el armamento que añade 3 SA-N-5 a los Alligator.

Z: Mismos valores que Yak-38.

AA: Mismos valores que Tu-142 en el mismo avión. ●

 LIDER

Levando anclas

Orden de batalla norteamericano en el sistema Fleet

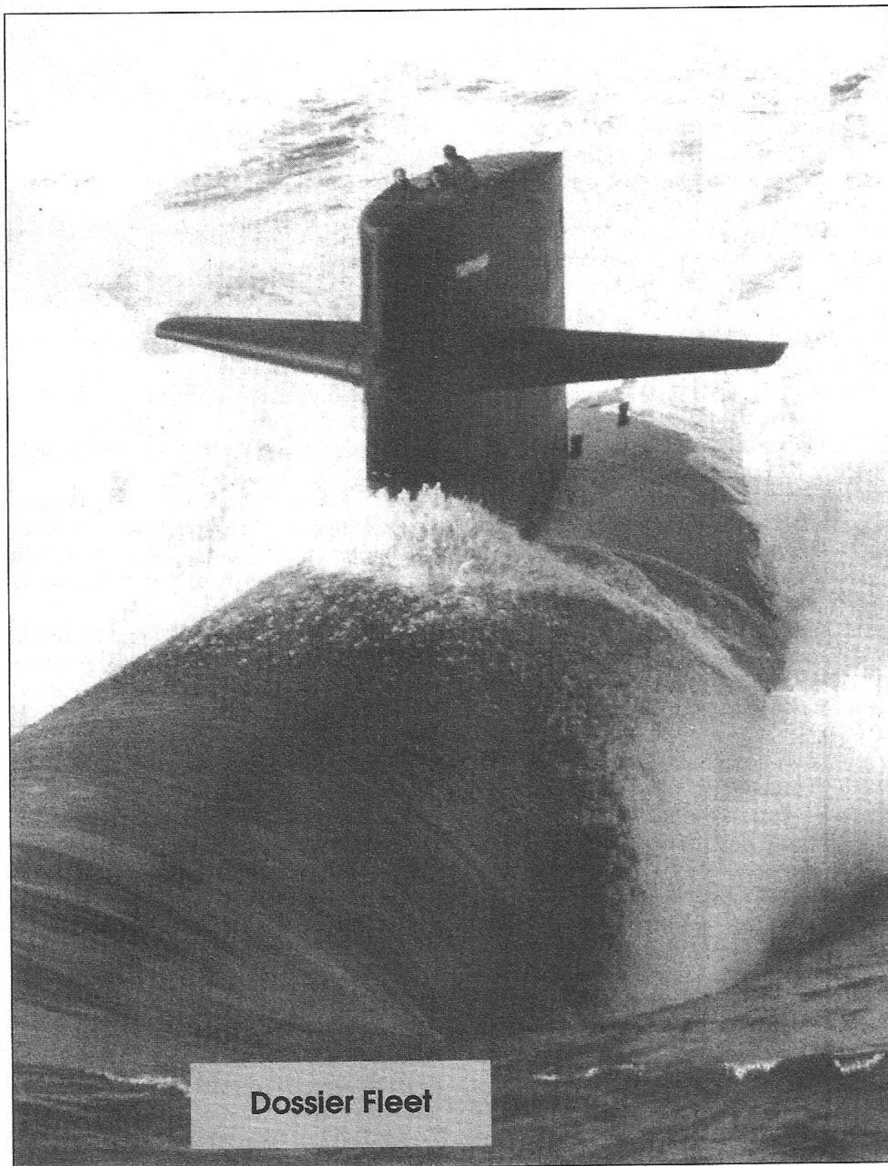
Si antes te presentábamos la flota soviética, ahora está claro que no podemos hacer otra cosa que facilitarte el orden de batalla del que ha sido hasta hace bien poco su adversario natural, la U.S. Navy. Intentar actualizar la totalidad de flotas que surcan los mares sería más que un trabajo una condena, pero disponiendo de los dos colosos militares tienes bastante bien solucionada la papeleta.

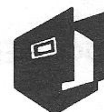
por Javier Hoyos

La U.S. Navy es, sin duda, la gran vedette de la serie *Fleet*. Es la marina más poderosa y con más flexibilidad operativa que hay en la serie. El programa de la armada de 600 buques iniciado en la era Reagan dio cantidad y calidad a esta realidad. El despliegue avanzado de fuerzas navales en casi todos los océanos, también marchamo de la era Reagan, dio presencia mundial a una flota ya acostumbrada a navegar por todo tipo de aguas. Los navíos norteamericanos tienen así múltiples situaciones hipotéticas de combate de las que preocuparse. La U.S. Navy es también la flota con más "glamour". Los grandes portaaviones y el largo y demoledor brazo aéreo asociado a ellos es sólo un componente más de ese atractivo, del cual no están excluidos sus sigilosos y mortíferos submarinos o sus sofisticados escoltas.

Es la potencia marítima por excelencia con misiones de control y proyección naval a lo largo de todo el orbe y con no sólo un enemigo reconocible. Este último aspecto es tratado especialmente en *Fifth Fleet*, donde el espectro de enemigos va mucho más allá del tópico soviético.

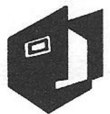
Una revisión de los valores y capacidades de las unidades de la Navy al estándar de mayor perfeccionamiento de la serie (*Third Fleet*) da una necesaria uniformidad, permite el intercambio de unidades entre uno y otro juego y revitaliza diseños como *Sixth Fleet o Second Fleet*, que de otro modo habrían quedado apartados frente a todo el trabajo de perfeccionamiento del sistema hecho en las restantes entregas. *Sixth Fleet*, uno de los juegos más exigentes en cuanto a escenario de aguas restringidas y padre de toda la serie, sólo tiene brillantez jugándolo con las reglas y valores definitivos.


Dossier Fleet



Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
Nimitz	4	9						8	0	9	
	3	9						4	0	4	
Kitty Hawk	4	8						7	0	6	
	3	8						4	0	3	
Enterprise	4	8						7	0	6	
	3	8						4	0	3	
Forrestal	4	8						7	0	6	
	3	8						4	0	3	
Midway	4	7						5	0	6	A
	3	7						3	0	3	
Iowa	4	9	Sí	12	5	S	40	7	0	N	
	3	9	Sí	9	5	S	30	4	0	N	
Ticonderga	4	4D	Sí	12	5	S	14	7	13	9	
	3	4D	Sí	9	5	S	10	4	7	5	
Leahy	4	4	No	8	2	S	8	6	8LR	1	B
	3	4	No	6	2	S	6	3	4LR	1	
Belknap	4	4	No	8	2	S	10	6	7LR	1	C
	3	4	No	6	2	S	8	3	4LR	1	
Virginia	4	5	Sí	12	5	S	15	6	4	2	D
	3	5	Sí	9	5	S	11	3	2	1	
California											E
Bainbridge	4	4	No	8	2	S	8	6	8LR	1	F
	3	4		6	2	S	6	3	4LR	1	
Truxtun	4	4	No	8	2	S	10	6	6LR	4	F
	3	4	No	6	2	S	8	3	3LR	2	
Long Beach	4	5	Sí	12	5	S	14	6	8LR	1	F
	3	5	Sí	9	5	S	10	3	4LR	1	
Arleigh Burke	4	4D	Sí	12	5	S	14	8	8	3	
	3	4D	Sí	9	5	S	10	4	4	2	
Kidd	4	4D	No	8	2	S	16	6	4	3	G
	3	4D	No	6	2	S	12	3	2	2	
Charles F.	4	3	No	8	2	S	10	3	2	1	
Adams	3	3	No	6	2	S	8	2	1	1	
Charles F.	4	3	No	0	0	0	8	3	3	1	H
Adams*	3	3	No	0	0	0	6	2	2	1	
Coontz	4	3	No	8	2	S	9	3	6	1	
	3	3	No	6	2	S	7	2	3	1	
Spruance	4	4D	Sí	12	5	S	20	9	0	9	I
	3	4D	Sí	9	5	S	15	5		5	
	4	4D	No	8	2	S	16	9	0	9	J
	3	4D	No	6	2	S	12	5	0	5	
	4	4D	No	12	5	S	20	9	0	9	K
	3	4D	No	9	5	S	15	5	0	5	
	4	4D	No	12	5	S	20	9	0	7	L
	3	4D	No	9	5	S	15	5	0	4	
	4	4D	No	8	5	S	16	9	0	7	M
	3	4D	No	6	5	S	12	5	0	4	

Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
Forrest Sherman	4	2	No	No	No	No	2	1	0	2	N
	3	2	No	No	No	No	1	1	0	1	
Perry	4	3D	No	8	2	S	14	5	3	8	Ñ
	3	3D	No	6	2	S	10	3	2	4	Lamps III
	4	3	No	8	2	S	9	5	3	3	Reserva
	3	3	No	6	2	S	7	3	2	2	O
	4	3D	No	8	2	S	14	5	3	7	Lamps II
	3	3D	No	6	2	S	10	3	2	4	P
Brooke	4	2	N	N	N	N	2	2	2	4	
	3	2	N	N	N	N	1	1	1	2	
Knox	4	3D	N	8	2	S	9	3	0	4	Q
	3	3D	N	6	2	S	7	2	0	2	
	4	3D	N	8	2	S	9	3	0	3	
	3	3D	N	6	2	S	7	2	0	2	
Garcia	4	2	N	N	N	N	2	2	0	2	
	3	2	N	N	N	N	1	1	0	1	
Pegasus	5	2	N	18	2	S	20	3	0	N	R
	5	2	N	9	2	S	10	2	0	N	
Hamilton	4	3D	N	N	N	N	1	5	0	3	
	3	3D	N	N	N	N	1	3	0	2	
							Minado				
Avenger	3	3	N	N	N	N	3	2	0	N	
	2	3	N	N	N	N	2	1	0	N	
							Minado				
Aggressive	3	2	N	N	N	N	2	1	0	N	
	2	2	N	N	N	N	1	1	0	N	
							Torpedos				
Los Angeles	3	8		24	5	S crucero	22			9	
	2	8		18	5	S	16			6	
	3	8		24	5	S crucero	30			10	S
	2	8		18	5	S	22			8	
Ohio	2	8								(9)	
	1	8								(6)	
Permit	3	7		16	2	S	22			6	T
	2	7		12	2	S	12			4	
Sturgeon	3	7		16	2	S	22			8	U
	2	7		12			12			6	
	3	7		16	2	S	22			9	U
	2	7		12			12			5	
Narwhal	3	7		16	2	S	22			9	V
	2	7		12			12			6	
Skipjack	3	3					22			6	W
	2	3					12			4	
Lafayette	2	7								(9)	X
	1	7								(6)	
Sea wolf	4	9		24	5	S crucero	30			10D	Y
	3	9		18	5	S	22			8D	
Lipscomb	1	8		16	2	S	22			9	Z
	1	8		12	2	S	12			6	



Clase	MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
							Torpedo				
Barbel	2	6					18			3	AA
	1	6					10			2	
							Puntos anfibios				
Newport	3	3					3	4	0		BB
	2	3					3	2			
Austin	3	5					5	4	0		
	2	5					5	2			
Charleston	3	4					3	4	0		CC
	2	4					3	2			
Wasp	3	7					12	7	0		
	2	7					12	4			
Whidby Island	3	5					4	4	0		
	2	5					4	2			
Raleigh	3	5					5	4	0		DD
	2	5					5	2			
Anchorage	3	4					3	4			
	2	4					3	2			
Iwo Jima	3	5					10	4			EE
	2	5					10	2			
Tarawa	3	7					12	4			FF
	2	7					12	2			
Thomaston	3	4					3	2			GG
	2	4					3	1			
Blue Ridge	3	4					1	4			HH
	2	4					1	2			
Nitro	3	4						2			
	2	4						1			
Neosho	3	4									
	2	4									
Kilahuea	3	3						4			II
	2	3						2			
Kaiser	3	4						4			
	2	4						2			
Wichita	3	4						5			
	2	4						3			
Suribachi	3	4						3			
	2	4						2			
Supply	4	5						5			
	3	5						3			
Sacramento	4	5						6			
	3	5						3			
Cimarron	3	4						4			
	2	4						2			
Ashtabula	3	3						3			
	2	3						2			

Tipo Aeronave	MV	ASM	Range	Indicador	Bombardeo	AA	ASW	Notas
B1	160	(40)	2	S crucero	60	1		
	160	(40)	2	S crucero	30	1		
F-4G	30					1		EW
	30					1		
F-4E	26				40	9		
	26				20	5		
F-14A	18					9		
	18					5		
F-14D	22					11		
	22					6		
F/A-18C	20	(40)	2	S	40	7		
	20	(40)	2	S	20	4		
F/A-18D	20				60	4		
	20				30	2		
A-6E	28	(40)	2	S	90	1		
	28	(40)	2	S	45	1		
EA-6B	30							EW
	30							
E-2-C	26							EAW
	26							
P-3C	70	(20)	2	S			4	
	70	(20)	2	S			3	
AV-8A	8 (10)				40	3		
	8 (10)				20	2		
AV-8B	14				60	5		
	14				30	3		
F-15C	28				15	18		
	28				8	9		
F-15E	28				80	9		
	28				40	5		
F-111E	50				80	4		
	50				40	2		
EF-111A	60							EW
	60							
B-52G	120	(40)	2	S crucero	90	1		
	120	(40)	2	S crucero	45	1		
F-16C	20				60	12		
	20				30	6		
A-10A	10				40	1		
	10				20	1		
A-7D	18				40	2		
	18				20	1		
F-117A	40				80	1		Stealth
	40				40	1		
F-111F	50				90	7		
	50				45	4		
KA-6								
KC-135								
S-3	40	(40)	2	S		3		
	40	(40)	2	S		2		



Clase	MA	DV	Puntos Anfibios	CAA	Notas
Kocak	3	4	15		
	3	4	8		
Lykes	3	4	10		
C-4/5/66	3	4	5		
Alice	3	4	10		
	3	4	5		
Hauge	2	4	15		
	1	4	8		
Falcon	3	4	10		
	2	4	5		
C-5/78	3	4	10		
	2	4	5		
C-3/5/77	3	4	10		
	2	4	5		
SL-7	4	4	10		
Pollux	3	4	5		
C-4/6/69	3	4	10		
Spitfire	2	4	5		
Bobo	3	4	15		
	2	4	8		
Lyra	3	4	10		
	2	4	5		
Cygnus	3	4	10		
	2	4	5		
C-7/5/95	3	4	10		Mercury
Mercury-Jupiter	2	4	5		Jupiter
C-3/6/46	2	3	10		Bay, Buyer, Builder
	1	3	5		
Finneagle	2	3	10		American Eagle
	1	3	5		
C-4/5/81	2	4	10		Transcoronado y
	1	4	5		Transcolumbia
C-4/ST/67A	3	4	10		Meteor
	2	4	5		
C-3/ST/14A	3	4	10		Comet
	2	4	5		

Notas

A: El Coral Sea tiene un factor CAA de 2. Su único armamento antiaéreo son tres montajes MK-IS Vulcan-Phalanx. El Coral Sea fue retirado de primera línea en 1989, ya no tiene asignado un grupo aéreo fijo y es mantenido en reserva, siendo usado como buque de adiestramiento para los cadetes aviadores y las dotaciones de la Reserva Naval.
B: Las letras LR detrás del factor AAA indican Largo Alcance.
C: El Belknap tiene un factor DV de 4D debido a que se le ha instalado el SQL-25 Nixie. Se le considera oficialmente una clase separada desde que fue extensamente modernizado después de su colisión en 1975 con el CV67.
D: La pérdida de capacidad ASW es debida a que los buques de esta clase han sido equipados con misiles Tomahawk colocados en los espacios que antes ocupaban el hangar y el ascensor de servicio para el helicóptero.
E: Mismos valores que los buques de la clase Virginia. Se han extrapolado los datos de lo clase California a partir de los buques de esta clase del *2ªF* y de comparar entre sí las características de estos barcos con los de la clase Virginia. Las dos clases se diferencian únicamente en detalles secundarios.
F: Clase integrada por un solo barco.
G: Encargados por Irán en 1974. El pedido fue cancelado en 1979 y se decidió completarlos para la U.S. Navy.
H: DD6-3 John King, DD6-8 Lynde McCormick, DD6-12 Robinson, DD6-21 Cochrane y DD6-23 Rychard E. Byrd no

llevan misiles Harpoon en la tolva del MK-13 sino más SM1MR. De ahí los modificaciones en sus valores de combate.
I: Los destructores clase Spruance han recibido modificaciones a lo largo de su vida operativa que han creado subclases dentro del grupo. Fife, Spruance, Faster y Radford tienen misiles de crucero y además más capacidad ASW porque embarcan helicópteros Lamps III.
J: Embarcan Lamps III, Oldendorf, Thorn, Meosbrugger y O'Bannon.
K: Conolly, Rodgers y Deyo tienen Tomahawk y Lamps III.
L: Tienen Tomahawk, Lamps II, Ingersoll, Merrill y Comte de Grasse.
M: Tienen Lamps II, Fletcher, Hewitt, Hayler, Leftwich y Cushing.
N: Son destructores de los años 50. El Edson es el único en servicio activo de esta clase. Actualmente está asignado a la Fuerza Naval de Reserva para entrenamiento de reservistas y como buque escuela para la Escuela de Candidatos a Oficiales en Newport. En 1982 el Barry, buque de esta clase representado en la serie, pasó a la reserva y está expuesto en el Parque Naval de Washington. El Barry pertenece a un grupo de 6 destructores que fueron modificados y que desde entonces pasaron a considerarse una clase aparte.
Ñ: Curts, Underwood, Williams, Klakring, McCluskey, McInerney, Nicholas, Crommelin, De Wert, Halyburton, Rentz, Simpson, Vandergrift, Tayler, Roberts, Breadley, Ingraham, James, Hawes, Gary, Ford, Elrod, Davis, Carr, Thach y Sides.
O: Reserva. Clark, Copeland, Tisdale, Sprague, Puller y Gallery.
P: Lamps II. Reid, Hall, Doyle, Stark, Groves, Fitch y Jarrett.
Q: 15 fragatas Knox han sido colocadas en la Fuerza Naval de Reserva. Estos buques no tienen el sonar SQS 35VDS y por lo tanto tienen sólo un factor ASW de 3.
R: Las 6 lanchas lanzamisiles clase Pegasus están basadas en Key West, Florida, como 2º escuadrón PH3. Tienen un alto grado de movilidad y despliegue estratégico porque todas sus instalaciones están montadas en remolques.
S: Del SSN-721 en adelante, los submarinos de esta clase pueden disparar los misiles BGM-109 (misiles de crucero) desde los tubos lanzatorpedos. De este modo mantienen toda su capacidad torpedera y antisubmarina. El Santa Fe, Key West, Miami, Springfield, San Juan y Newport News pertenecerían a este lote.
T: Originalmente se denominaban clase Threster pero se les cambió el nombre cuando el submarino del mismo nombre se perdió en accidente.
U: Los submarinos clase Sturgeon con mayor capacidad ASW han recibido el sonar BQQ-5, el mismo que equipa a los sumergibles clase Los Angeles. Existe un programa para que cada buque de la clase sea equipado así cuando entren en obra de gran carena. Actualmente sólo el Batfish, Silversides, Tunny, Caralla y Mendel Rives pertenecen al grupo modificado.
V: Clase de un solo buque. Es básicamente un submarino clase Sturgeon alargado. Se trata de un sumergible en el que se utilizó un reactor con refrigeración por circulación natural para eliminar el ruido.
W: El Scorpion desapareció en el Atlántico en 1968. El Scalpin también fue perdido en el mar. El Snook y el Scamp fueron retirados de servicio en 1986 y 1988 respectivamente. El Skipjack y el Shark serán retirados de la flota entre 1990-91.
X: Todos operan en la Flota del Atlántico. El SSBN-632 Von Steuben recibió misiles Trident-1 a finales de 1982. Todos los buques con Trident-1 operan desde King's Bay, Georgia.
Y: Es la futura clase de SSN norteamericana. Será el sustituto de la clase Los Angeles, más silencioso (recubrimiento anaecoico, sistema de lanzamiento de torpedos silencioso) y más armado (entre ellos el misil Sea Lance). Usará un hidrojet en lugar de hélices como elemento propulsor, por lo cual tampoco cavitará Se espera que entre en servicio en 1995, evidentemente sus características son especulativas.
Z: Unico en su clase. Es un esfuerzo por conseguir un submarino excepcionalmente silencioso a expensas de la velocidad. Por lo demás es prácticamente idéntico a los Sturgeon.
AA: Son los únicos submarinos diesel de la U.S. Navy.
BB: El Boulder está en la Fuerza Naval de Reserva desde 1980.
CC: Todos los buques de esta clase menos el LKA116 Sant Louis pasaron a la Fuerza Naval de la Reserva entre 1979 y 1981 o fueron devueltos a la Navy entre 1982 y 1983.
DD: El Lasalle fue modificado como buque insignia de la COMIDEASTOR en el Océano Indico.
EE: Los barcos de esta clase han actuado como base para los helicópteros dragaminas RH-53. En 1983 se inició un programa por el cual se les eliminaban los dos lanzadores SAM MK-25 Sea Sparrow, sustituyéndolos por dos MK-15 Vulcan-Phalanx. Con esta modificación su factor CAA será de 4.
FF: Desde 1985 se les viene aplicando un programa que sustituye sus dos montajes SAM MK-25 Sea Sparrow por sendos MK-15 Vulcan-Phalanx. Con esta modificación su factor CAA será 4.
GG: El LSD28 Thomaston pasó a la Reserva en 1984. No se planea modernizarlo. Serán sustituidos por la clase Whidbeg Island.
HH: El Blue Ridge es el buque insignia de la 7ª Flota. Esta clase de buques son navíos de mando con excelentes comunicaciones y sistemas de análisis.
II: El Kilahuea y el Butte han sido desarmados y transferidos al Mando de Transporte Marítimo.

Ganando barlovento

Orden de batalla español en el sistema Fleet

Esta es una pequeña sorpresa de nuestro colaborador que seguro que hará las delicias de muchos. Podríamos haber buscado flotas más potentes o sofisticadas, pero estamos seguros de que no habrían tenido tanto encanto. Además teniendo el orden de batalla de los yanquis podríamos pedirles la revancha por lo de Cuba.

por Javier Hoyos

La Armada española aparece en *Sixth Fleet* y en *Third Fleet*. El poderío aeronaval español está muy deficientemente tratado tanto en cuantía como en precisión histórica. Estas páginas presentan los valores de la Armada según el nuevo estándar que desarrolla la última entrega de esta familia de juegos. Igualmente incorpora unidades del Ejército del Aire que pueden desempeñar tareas navales como parte de sus misiones específicas o por proximidad geográfica al área naval de operaciones. Este orden de batalla permitirá incorporar la "España Cañí" a los escenarios de 6ª, 3ª y 2ª Flota.

Este orden junto con el soviético puede servir para experimentar las funciones que podría haber desempeñado España dentro de la OTAN:

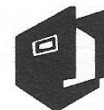
Atlántico. Misiones Hunter/Killer en el GIUK.

Grupo de apoyo en áreas de tránsito de convoyes.

Grupo de escolta de convoyes.

Mediterráneo. Control del Mediterráneo occidental.

Clase	MA	DV	C	SSM	Rango	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
Baleares	4	3	N	8	2	S	9	2	2	4	A
	3	3	N	6	2	S	7	1	1	2	Dañado
Descubierta	4	3	N	8	2	S	9	5	0	1	B
	3	3	N	6	2	S	7	3	0	1	Dañado
Santa Maria	4	3D	N	8	2	S	9	5	3	8	C
	3	3D	N	6	2	S	7	3	2	4	Dañado
Churruca	4	3	N	N			4	2	0	3	D
Gearing FRAM	3	3	N	N			2	1	0	1	Dañado
Principe de	4	6	N	N			N	4	0	N	E
Asturias	3	6	N	N			N	2	0	N	Dañado
Guadalete/							Minado				
Aggresive	3	2	N	N			2	1	0	N	F
	3	2	N	N			1	1	0	N	Dañado
Jucar/	3	2	N	N			2	1	0	N	G
Adjutant	3	2	N	N			1	1	0	N	Dañado
LST							Transporte VP				
	3	4	N	N			5	2	0	N	H
	3	4	N	N			5	1	0	N	Dañado
						VP					
Castilla	3	4	N	N		5	N	2	0	N	
	3	4	N	N		5	N	1	0	N	Dañado
Aragón	3	4	N	N		5	N	2	0	N	
	3	4	N	N		5	N	1	0	N	Dañado
Mar del Norte	3	4	N	N		N	N	1	0	N	I
	2	4	N	N		N	N	1	0	N	Dañado
							Torpedo				
Daphne	2	7	N	N		N	12	N	N	4	J
	1	7	N	N		N	8	N	N	3	Dañado
Agosta	1	6	N	N		N	12	N	N	4	K
	1	6	N	N		N	8	N	N	3	Dañado



Tipo Aeronave	MA	SSM	C	Rango	Indicador	B	A	ASW	Notas
P-3B	70	N	N			N	N	3	L
	70	N	N			N	N	2	Dañado
Miraje F-1	18	N	N			40	5	N	LL
	18	N	N			20	3	N	Dañado
F - 5	20	N	N			30	4	N	M
	20	N	N			15	2	N	Dañado
F - 18	20	N	N			50	7	N	N
	20	40		2	5	25	4	N	Dañado
AV - 8A	10	N	N			20	3	N	N
	10	N	N			10	2	N	Dañado
AV - 8B	14	N	N			40	5	N	0
		20		2	5	20	3	N	Dañado
SH-3 AEW	6	N	N			N	N	N	P
	6	N	N			N	N	N	Dañado
KC-130 H									Q

Esquemas logísticos				
	Fuel	**SSM**	**ASW**	**AA**
Baleares	4 ☐☐☐☐	2 ☐☐ ★	4 ☐☐☐☐	2 ☐☐
Descubierta	5 ☐☐☐☐☐	4 ☐☐☐☐ ★	6 ☐☐☐☐☐☐	2 ☐☐
Santa María	4 ☐☐☐☐	3 ☐☐☐ ★	5 ☐☐☐☐☐	4 ☐☐☐☐
Churruca	3 ☐☐☐		5 ☐☐☐☐☐	
	Torpedos			
Agosta	4 ☐☐☐☐			
Daphne	3 ☐☐☐			
	Fuel			
Mar del Norte	8 ☐☐☐☐☐☐☐☐			

Notas

A: Pertenecen a la 31ª Escuadrilla de escoltas F71 Baleares, F72 Andalucía, F73 Cataluña, F74 Asturias y F75 Extremadura.
B: Pertenecen a la 21ª Escuadrilla de escoltas F31 Descubierta, F32 Diana, F33 Infanta Elena, F34 Infanta Cristina, F35 Cazadora y F36 Vencedora.
C: Pertenecen a la 41ª Escuadrilla de escoltas F81 Santa María, F82 Victoria, F83 Numancia y F84 Reina Sofía.
D: Pertenecen a la 11ª Escuadrilla de escoltas D62 Gravina, D63 Menéndez Núñez, D64 Langara y D65 Blas de Cezo.
E: Su dotación aérea consta de 2 fichas: Sea King AEW y AV8A o AV8B.
F: La ficha representa 4 dragaminas. Pertenecen a la 1ª Escuadrilla de medidas contra minado.
G: La ficha representa 6 dragaminas. Pertenecen a la 2ª Escuadrilla de Medidas contra minado. Son dragaminas costeros y se les aplican las mismas reglas que a las PCS en cuanto a distancia de costa amiga a la que pueden operar.
H: L11 Velasco, L12 Martín Alvarez y L13 Conde de Venadito.
I: El A11 Mar del Norte entrará en servicio en 1991. Sólo servirá como petrolero de flota.
J: S61 Delfín, S62 Tonina, S63 Marsopa y S64 Narval.
K: S71 Galerna, S72 Siroco, S73 Mistral y S74 Tramontana.
L: Ala 22, Ejército del Aire, basado en Los Llanos.
M: Escuadrón 211, Ejército del Aire, basado en Morón de la Frontera.
N: Escuadrón 151, Ejército del Aire, basado en Zaragoza. Normalmente no llevará SSM pero se puede optar por utilizarlo con estas armas. Actualmente el Ejército del Aire estudia los costes de un programa especial de armas para los F-18 que incluiría los misiles Harpoon.
Ñ: 8ª Escuadrilla del Arma Aérea de la Armada, basada en Rota o en el portaeronaves.
O: 9ª Escuadrilla del Arma Aérea de la Armada, basado en Rota o en el portaeronaves. Normalmente no llevará SSM pero se puede optar por utilizarlo con estas armas. Existe el propósito de equiparlo en un futuro no señalado con misiles Harpoon.
P: 5ª Escuadrilla del Arma Aérea de la Armada, basada en Rota o en el portaeronaves.
Q: Escuadrón 301, Ejército del Aire, basado en Zaragoza. Reaprovisionador en vuelo. ●

Nuevos personajes para Star Wars

Seguimos a la espera de un buen módulo de Star Wars para ofreceros (pronto llegará), así que todos los amantes de este juego os tendréis que volver a conformar con unos cuantos nuevos tipos de PJ. Puede parecer poco, pero después de que leas el texto te darás cuenta de que es una ayuda de consideración. Cuatro nuevos personajes desarrollados con habilidad e imaginación por el autor del artículo que os serán imprescindibles a partir de ahora.

por Carlos Alòs Ferrer

El Desterrado Errante

Te sacaron de tu planeta natal cuando eras muy joven, tan joven que no recuerdas gran cosa de él. Ni siquiera recuerdas su nombre. Te criaste en un carguero y cuando te planteaste tu origen no había nadie que te lo pudiera decir. Has vagado por la galaxia buscando tu mundo natal, intentando recordar, pero sin resultado. Y, en tus viajes, has visto como actúa el Imperio. Quizá te gustaría unirte a la Rebelión tanto para luchar contra el Imperio como para proseguir tu búsqueda. En tus viajes has aprendido a desenvolverte por ti mismo, y has visitado muchos mundos, pero ahora piensas que tu planeta debe estar alejado de las rutas comerciales, y crees que las misiones de la Rebelión pueden ser una buena oportunidad para visitar algunos mundos poco conocidos.

Personalidad: Eres reservado y solitario. Te sientes desplazado y fuera de lugar estés donde estés. Lo que más deseas es encontrar tu planeta de origen, pero también es lo que más temes. Te asusta pensar que también allí serás un extraño.

Una cita: "¿Qué has dicho de un mundo aislado?"

Conexión con otros personajes: Puedes haber conocido virtualmente a cualquiera en el curso de tus viajes. Podrías ser el socio de cualquiera con una nave, como el Contrabandista. Podrías haber pasado parte de tu juventud en la misma nave que el Pirata.

Características:

Destreza	3D+2
Conocimientos	4D
Mecánica	2D+1
Percepción	2D+1
Fortaleza	3D+1
Técnica	2D+1

Material:

Pistola blaster pesada
Blaster de bolsillo
Cuchillo
1 Medpac
1000 créditos estándar

El Ex-Policía

Eras policía en tu planeta mientras éste era neutral, pero entonces llegó el Imperio, y las cosas cambiaron. Todas las fuerzas locales, incluida la policía, fueron desarticuladas. Tuviste que huir. Quizá te unas a la Rebelión, pero te desagrada el tipo de gente que encontrarás: contrabandistas, forajidos, piratas... en suma, un montón de delincuentes. Eres un partidario de la Ley y el Orden desde tu infancia, y para ti ha sido un duro golpe que ahora el Orden, es decir el Imperio, sea tu enemigo. Empiezas a comprender que el Orden y la Justicia no siempre van unidos.

Personalidad: Eres metódico y eficiente. No te sientes a gusto con los personajes fuera de la ley, y no soportas la idea de que tú eres uno más de ellos ahora. Quieres encontrar un nuevo sentido para tu vida, pero no sabes por dónde empezar. Aún te sientes policía. Lo que más deseas es hallar la forma de luchar contra el Imperio sin verte mezclado con delincuentes.

Una cita: "Arrojen los blasters. Quedan detenidos".

Conexión con otros personajes: Puedes haber detenido a cualquier personaje fuera de la ley (el Contrabandista, el Tahur, el Pirata...). Puedes ser del mismo mundo que el Historiador de Butaca.

Características:

Destreza	3D+2
Conocimientos	3D+2
Mecánica	2D
Percepción	3D+2
Fortaleza	3D
Técnica	2D

Material:

Uniforme de policía de tu planeta
Pistola blaster
Comunicador
1000 créditos estándar

El Técnico Innato

Creciste entre máquinas y pronto empezaste a trastear en ellas. Quisiste ser ingeniero, pero la teoría te asfixiaba. Eres capaz de arreglar droides, computadoras, incluso naves espaciales... pero muchas veces no sabrías explicar exactamente como lo haces. Es una habilidad natural en ti. Has trabajado en astilleros navales, fábricas de droides y compañías de reparación, pero el Imperio ha empezado a poner las cosas difíciles para los técnicos independientes. Les gusta tenerlo todo controlado,



así que o trabajas para ellos o van a por ti. Los rebeldes no son tan rígidos. Los ingenieros, en general, te parecen demasiado estirados y teóricos. Según tú, siempre están en las nubes. Los técnicos sois los que hacéis el trabajo. A veces has trabajado para tipos "poco recomendables", y has aprendido a tomar precauciones. Hace mucho tiempo pusiste un blaster junto a tu computador de bolsillo.

Personalidad: Eres inteligente y práctico, con una habilidad natural, casi instintiva, para la tecnología. No tienes prejuicios y te gusta divertirte un poco de tanto en tanto. No te gusta quedarte demasiado tiempo en el mismo sitio.

Una cita: "Deja en paz esas integrales y traeme las herramientas".

Conexión con otros personajes: Puedes haber trabajado con el Ingeniero Huraño, ser el socio del Contrabandista. También puedes haber arreglado una nave pilotada por el Piloto Atrevido o el Explorador Lacónico. O puedes haber hecho algún trabajo para cualquier personaje de mala vida.

Características:

Destreza	3D
Conocimientos	3D
Mecánica	3D+2
Percepción	2D
Fortaleza	2D+1
Técnica	4D

Material:

Blaster de bolsillo
Computador de bolsillo
Caja de herramientas
1000 créditos estándar



El Empresario Arruinado

Empezaste desde cero y levantaste una empresa. No era muy grande pero tampoco muy pequeña. Hacías negocios de muchos tipos, pero siempre dentro de la ley. A veces tenías algunos problemas, pero siempre conseguías salir adelante. Tu vida era la empresa. Entonces llegaron ellos. "Nacionalización de empresas y recursos en interés de la seguridad imperial" dijeron. Robo descarado, pensaste tú. Te lo quitaron todo. Apenas lograste salvar unos pocos miles de créditos antes de salir del planeta. El Imperio te quitó tu empresa, arruinó tu vida, pero piensas vengarte. Esos rebeldes no están muy organizados pero tú puedes ayudarles. Se necesitan mentes comerciales para tener éxito en cualquier misión.

Personalidad: Eres inteligente y pragmático, organizado y eficiente. Te gusta saber en todo momento lo que pasa a tu alrededor. No estás a gusto con la disciplina militar, pero la consideras un mal necesario. Crees que la Rebelión debería funcionar como una gran empresa.

Una cita: "Abaratando un poco los costes, creo que podría conseguir que la misión fuese rentable".

Relación con otros personajes: Puedes haber contratado al Contrabandista en alguna ocasión para transportar un cargamento. Puedes conocer a cualquier Noble o Senador de la época en que tu empresa era medianamente importante. Tal vez tu empresa fue timada por el Tahur. Puedes proceder del mismo planeta que el Historiador de Butaca y haberlo conocido cuando era funcionario.

Características:

Destreza	3D
Conocimientos	3D+1
Mecánica	3D
Percepción	4D
Fortaleza	2D+1
Técnica	2D+1

Material:

Blaster de bolsillo
Dos mudas de ropa elegante
4000 créditos estándar ●

Más habilidades para La Llamada de Cthulhu

Para sobrevivir a los numerosos y pavorosos peligros que Cthulhu siembra por el mundo hay que ser muy hábil. En esto estaréis todos de acuerdo. Pues qué mejor que unas cuantas habilidades más que añadir a tu hoja de personaje. Sí, es verdad, mejor habría sido no entrar en aquella cripta el día de difuntos nada menos que a medianoche, pero quizá esto te sirva para mejorar tu próximo personaje.

por Manuel Mendiola

Bajos fondos

Los personajes quizá quieran conseguir algún tipo de arma ilegal tal como metralletas (sobre todo si se trata de gangsters), granadas, morteros... u otro tipo de contrabando. Esta habilidad indica el conocimiento que posee el personaje de los sitios (dentro de su lugar de residencia) donde puede obtener este tipo de material y de las personas a las que puede solicitárselo. Si el personaje saca la tirada, consigue ponerse en contacto con alguien que puede venderle lo que busca. Material verdaderamente difícil de coseguir puede reducir el porcentaje en un 50% o incluso en un 90% (por ejemplo si el PJ quiere el último modelo de arma secreta del gobierno de la cual ha tenido casualmente conocimiento). El sacar la tirada no significa que automáticamente se consiga el objeto. La policía puede detener al contrabandista; el "vendedor" puede irse con el dinero sin cumplir su trato... Esto se puede decidir mediante una tirada de Suerte o a discreción del guardián.

Por último, si el PJ cambia de lugar de residencia, el porcentaje se reduce en un 80%, aunque aumenta un 5% por cada mes que permanezca en su nueva residencia hasta alcanzar su antiguo porcentaje (si el personaje saca su tirada de *Bajos fondos* durante este tiempo y consigue aumentar la habilidad, se obtendría 1D6 más ese mes pero sobre el porcentaje actual, por lo que el límite sigue siendo el mismo). Si el personaje es un gangster o un investigador privado se aumenta un 10% al mes. *Bajos Fondos* es una habilidad de Relación.

Cordelería

Representa los conocimientos que posee el personaje sobre diferentes tipos de nudos. Se puede aplicar cuando se quiere atar a alguien. Si se consigue la tirada, ese personaje no puede soltarse (a menos que consiga romper la cuerda de algún modo). Si no se saca, el atado puede intentar desatarse sacando una tirada de DESx4 cada cinco minutos. También se puede usar cuando se realiza algún tipo de escalada en una montaña (atando la cuerda a una roca). Sacando la tirada la cuerda no se suelta, fallando hay que tirar en la Tabla de Resistencia la CON del personaje (característica activa) contra la CON de la cuerda (característica pasiva). Otras aplicaciones son: hacer lazos, sogas, atar el equipaje en la baca del coche (el guardián podría tirar a escondidas Cordelería cuando los personajes hacen esto último, si la cuerda se soltase tendría que tirar Escuchar o Suerte para que los jugadores se dieran cuenta), y acciones en las que se necesite hacer nudos.

Cordelería es una habilidad de Manipulación; el porcentaje de base será del 15%.

Espiar

Se usa para todo lo que sea vigilar a alguien, escuchar conversaciones sin ser descubierto (sacando la tirada se supone que el personaje se coloca de tal manera que consigue escuchar pero no sospechan de él). La habilidad no sirve para seguir a alguien, para eso está Seguir personas. Si el investigador logra la tirada no ha sido descubierto (¡disimulaste bien los agujeros del periódico!), si falla el guardián tiene que tirar Descubrir por el personaje espiado para saber si se da cuenta de la vigilancia. Combinada con Escuchar permite oír conversaciones detrás de la puerta sin que te descubran.

Espiar es una habilidad de Discreción; los personajes dispondrán de un porcentaje de base del 25 %.

Hipnosis

Si un PNJ o incluso un PJ ha tenido algún tipo de experiencia que quieren hacerle recordar pero no es posible, el personaje puede someterse a una sesión de hipnotismo. La hipnosis sólo se puede intentar si el que va a ser hipnotizado lo consiente. No se puede hipnotizar a un personaje si éste no se deja, aunque una vez hipnotizado se le puede dar una clave que le suma en estado hipnótico cada vez que sea pronunciada. Cuando se hipnotiza a un jugador debería salir de la habitación donde se juega y el guardián responderá las preguntas del hipnotizador. Este último puede sonsacarle la información que quiera, bloquear o desbloquear ciertos recuerdos, ayudarle a superar ciertos miedos, darle claves para que vuelva al estado de hipnosis (o para que ladre o haga alguna monada cada vez que escuche la clave)... Es conveniente que el hipnotizador haga esto cuando no haya otro personaje delante que pueda avisar al jugador. El guardián debería tener mucho cuidado cada vez que el personaje vuelva involuntariamente al estado de hipnosis (o haga alguna otra cosa rara) a fin de que el jugador no descubra lo que le pasa.

Hipnosis es una habilidad de Conocimientos.

Jugar

Esta habilidad muestra lo bueno que es el personaje en juegos de cartas, dados, ruleta... También indica si conoce o no cierto juego y su habilidad haciendo trampas (si saca la tirada, el otro jugador debe tirar Descubrir). Si el personaje tiene una Suerte mayor de 75 suma a su probabilidad base 2 puntos por cada punto que supere dicha cantidad. Si su Suerte es inferior a 25 resta de su probabilidad base 2 puntos por cada punto inferior a dicha cantidad. Un personaje no puede tener la habilidad de Jugar por debajo de 5, por lo cual aunque tuviese 10 en Suerte su porcentaje base de Jugar sería de 5. La probabilidad máxima que puede tener en Jugar (cuando no lo



tomemos en el sentido de hacer trampas o conocer un juego) es 75. Aunque tuviera una probabilidad de 100 mientras juega sólo puede llegar hasta 75. Una partida de cartas (o de otro juego) la pierde el primero que falle. Si se juega con alguien que tiene las cartas marcadas, el personaje no puede ganar, pero puede tirar Descubrir (en realidad lo tiraría el guardián a escondidas y sin avisar de lo que está haciendo) para enterarse de lo que pasa. El jugador puede que intuya que le están haciendo trampas aunque su personaje no haya sacado la tirada. Cuando se juega en casinos (principalmente a juegos que no son de cartas) el porcentaje se reduce en función a lo que se juegue y a juicio del guardián (se reduce del porcentaje de la habilidad, no del 75 máximo, con lo cual un personaje que tuviese 100 en Jugar y fuese a un casino que se lo redujese en un 20%, seguiría teniendo 75 a la hora de conseguir la tirada. Si el casino le redujese el porcentaje en un 40% tendría una probabilidad de 60 para conseguir la tirada). De todos modos, el porcentaje nunca puede ser inferior a 5.

Jugar es una habilidad de Relación; el porcentaje de base será del 25 %.

Seducir

Se usa cuando se quiere conseguir algo del sexo opuesto sirviéndose del atractivo del personaje (por ejemplo, si queremos consultar un libro de un departamento especial y la joven bibliotecaria no nos permite el acceso). Si el personaje sufre algún tipo de accidente que le quite APA, se resta de la probabilidad de Seducir el número de puntos de APA perdidos multiplicados por 5. El personaje también pierde un punto de APA cada cinco años cuando supere la edad de 40 y 2 puntos cada cinco años cuando supere la edad de 55 (si el personaje en su juventud tenía una APA igual a 18 y ahora tiene 67 años, su APA ahora será igual a 11). Si el PJ es una mujer pierde un punto de APA cada cinco años cuando supere los 35 y dos cada cinco que supere los 50. En uno y otro caso la APA nunca puede llegar a ser menor de 4 por este motivo. La habilidad de Seducir no puede ser nunca inferior a 5 ni superior a 95. Al usar esta habilidad con una persona casada (o enamorada de otra persona) sufre una reducción del 50%. No se debería emplear con monjas, curas y otros religiosos (¡un poco de respeto a los hábitos!), pero si se hace será con una reducción del 80%. Por último, se resta la APA del seductor o seductora de la APA de la persona a seducir. El número obtenido (que puede ser positivo o negativo) se multiplica por 5 y se le suma a su probabilidad en Seducir (sólo para esta tirada; con otra persona se sumaría otra cifra).

Seducir es una habilidad de relación; el porcentaje inicial será 5 x APA.

Seguir personas

La usaremos cuando queramos seguir a alguien por la calle, tanto si ésta se encuentra despejada como no. En distancias largas sería necesario tirar varias veces. Fallar la tirada significa que hemos perdido a quien seguíamos. Combinada con Discreción nos permite seguir a alguien sin que se dé cuenta. Si la persona seguida lo advierte e intenta despistar a su seguidor, deberá sacar una tirada de Ocultarse o de Seguir personas.

Seguir personas es una habilidad de Percepción; la base será de un 25 %.

Trampas

Se usa para crear trampas que funcionarán si se saca la tirada. Combinada con Ocultar hace que la trampa no sea visible (si se falla la tirada de Ocultar el enemigo tiene una tirada de Descubrir). Hay que especificar como funciona.

Trampas es una habilidad de Manipulación que ofrece un porcentaje inicial del 15 %. ●

Danza Macabra

Hasta nuestras páginas de la Voz de su Máster llega hoy Danza Macabra, pantalla y nueva campaña para Aquelarre. Nuestro colaborador le da un repaso a esta aventura por el Camino de Santiago, y de paso da cierta vuelta a su pasión por este juego.

por Miguel Aceytuno

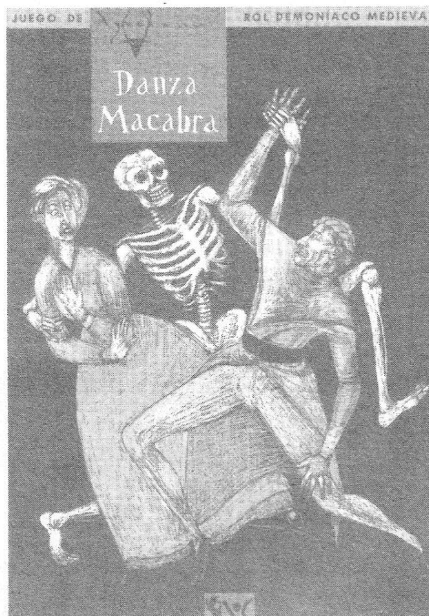
"Como la juventud
me voy por los largos caminos.
Llevando como compañero un infame.
No exijo virtud.
Sediento de placeres
más que de salud
quiero, ya muerta mi alma,
que disfrute el cuerpo."

(Carmina Burana. S.XI)

Ricard Ibáñez se refiere a esta campaña como "Una aventura seria en un mundo muy poco serio." Pienso que esto no es cierto. Esta campaña está dedicada a la muerte. Un juego dedicado a la muerte. Ya es duro. Acostumbrados a otras campañas en las que se crean Pnj's en masa únicamente para matarlos, Ibáñez nos cuenta un cuento sobre la muerte del que cada módulo es un trocito. No es una colección de módulos más o menos dependientes. Por esto, exige un tremendo esfuerzo al máster y debe jugarse en un plazo de tiempo limitado. Si no, pierde un poco la gracia.

A pesar de lo dicho anteriormente, creo que vale la pena. Nos enseña que la muerte no es únicamente un esqueleto descarnado... Puede esconderse en un goliardo, en una mujer hermosa, en un clérigo, en un noble, en un pecador... en nosotros. Y viaja con nosotros. Y me refiero a ti y a mí. Y la muerte no es enemiga. "Vive, hermano, que mañana estaremos muertos". En el mundo de "Aquelarre", es decir la Península Ibérica medieval, la muerte vive contigo. Y no es la muerte heroica del caballero, sino que puede venirte por enfermedad (o al tratar de curarte...), por cuchillo, al extremo de una soga... echando el alma a patadas. Goza mientras puedes, hermano, de la vida.

La imagen estereotipada de una edad media tenebrosa que se nos embute en el bachillerato no es del todo cierta. Y el mayor acierto de Ibáñez, en mi opinión, es haber rescatado este ambiente de los polvorientos libros de la Universidad. Para crear un buen módulo de *Aquelarre* basta tirar un -buen- libro de historia al suelo y empezar a reír, pero jugarlo es más difícil que llevar a un machacaenemigos armado hasta los dientes. Llevas un ser humano. Punto. Con todo lo bueno y todo lo malo que esto implica. Quien busque heroicos galanes montados en briosos corceles con pendones llenos de colorido, que pase de este juego. En *Aquelarre* si hace sol, te fríes. Si llueve, te mojas. Y si pillas una pulmonía, te mueres. Así de simple. Los personajes de la campaña no son superhéroes. Eso sí, con un poco de ingenio pueden hacer muchas cosas.



Quizás llevado de una excesiva modestia, Ricard Ibáñez afirma que su juego debe mucho a *Malefices*. Técnicamente, puede ser. Pero olvida lo que hace a su juego original. Pienso que el personaje ideal de *Aquelarre* sería el Buscón, cutre por fuera... (en teoría), pero lleno de recursos y siempre con la cabeza por encima del agua. Es un punto de vista fresco sobre el rol. Y lo tomas o lo dejas. Es la filosofía del juego. *Aquelarre* lo odias o te apasiona. No hay término medio. Mira que hay juegos de rol en el mundo, ¡y que tenga que ser un chico de Nou Barris el que te invente esto! A veces nos dedicamos demasiado a mirarnos el ombligo, pero a veces no apreciamos lo que tenemos en casa.

Danza Macabra sigue en la línea de la colección, quizás algo mas amarga, quizás más exigente a nivel de ingenio para los jugadores, pero muy divertida. La campaña es una "road movie" sobre el Camino de Santiago. Para los que se dedican a la magia, el Camino de Santiago es un viaje iniciático, y a bien seguro los Pj's que lleguen a Compostela habrán aprendido mucho sobre la vida... y sobre la muerte, que son dos caras de la misma moneda. Que nadie piense que esto es un tostón. Todo lo contrario, si hay que criticar en algo a Ibáñez es en su tono desenfadado, mucho mas cercano a la picaresca que a los Caballeros de la Mesa Redonda. A veces se pasa un poquito con la vena cachonda... pero a veces se agradece una sonrisa. Aprendes cosas sobre la -verdadera- Edad Media, pero la campaña no es pedante ni se hace pesada. Y, que diablos, se puede jugar, que es lo que importa.

Otro punto a destacar en la colección *Aquelarre* es el diseño gráfico. Pocos jugadores de rol españoles no conocen la amenazadora imagen del macho cabrío, símbolo de la colección. Las ilustraciones de portada de Arnald Ballester cumplen perfectamente su función, pero los dibujos con los que Montse Fransoy imita la estética medieval son simplemente increíbles. No se de donde han sacado a esta chica, pero es un hallazgo. Si no has ojeado algún volumen de *Aquelarre*, estás en pecado mortal. Ojalá el nivel medio de calidad de los juegos de rol españoles fuera el de esta colección.

Y yo no soy precisamente un admirador de la política comercial de la editorial del juego. Por ejemplo, aún recuerdo el chorro de agua fría que fue para un gran sector de la afición la versión española de *James Bond*, cuya imagen de portada nos sugería mas a un Conde Drácula anémico que al agente con licencia para matar. Ahora bien, soy el primero en admirar su valor al sacar: a) la primera serie de rol española, y b) no haberse ceñido a lo fácil y comercial, editando un juego de rol original y difícil de clasificar. Esperemos que se imponga el "buen sentido hobbit", y que podamos disfrutar de nuevas visitas a un mundo que estuvo aquí.

RUNEQUEST

La Casa de Madame Charstenan

La aventura de Runequest que os presentamos es un poco especial porque está diseñada para un máster y un solo jugador, algo muy apropiado para esas ocasiones en las que es difícil reunir a unos cuantos alrededor de una mesa. El personaje que juegue la historia deberá ser humano y rendir cierto culto a Yelmalio, pero sin llegar a ser iniciado o sacerdote. Debido al cariz de los acontecimientos narrados en el escenario parece poco menos que obligado que el PJ sea un hombre, de preferencia "cachas", tipo Conan; de hecho la historia se basa en un cómic del susodicho. También es recomendable que el máster le dé unas cuantas pociones de curación o las sitúe estratégicamente por la partida, ya que ésta puede ser muy violenta, y lo bonito es sobrevivir.

por Roberto Alhambra

La acción se sitúa cerca de las Montañas del Diamante, en una ciudad (o cerca de ella) donde algunos de sus habitantes rinden culto a Yelmalio. El aventurero cabalga por un bosque de grandes árboles contemplando unos maravillosos contrastes. El camino le lleva hasta un río que termina en una catarata (8 metros) sobre un pequeño lago. El paisaje es hermoso, pero lo que ve en el lago alegra todavía más sus ojos. Siete bellas jóvenes de esculturales cuerpos con el cabello negro como la noche se bañan desnudas. No han advertido su presencia arriba en la catarata, pero el inesperado espectáculo es roto repentinamente por unos gritos aterrados. Una de las jóvenes ha sido capturada por una bestia con mil tentáculos (pulpo). Si el PJ tarda en reaccionar la chica sucumbirá en tres asaltos (la aventura se va al garete así que motívalo). Si el aventurero se lanza al agua la criatura cambiará de objetivo.

El monstruo se encuentra cerca de la orilla, y necesita dar unas cuantas brazadas para llegar hasta él. La lucha se desarrolla bajo el agua (consultar el RQA).

La criatura

FUE	19	CON	12
TAM	21	INT	4
DES	25	PER	10
MDV	4 (nadando)		
PG	17	PF	31

(Localización de golpe como en RQ Avanzado).

ARMA	MR	A%	DAÑO
Tentáculo	4	73	2D3 contricción
Mordisco	7	53	2D6 + veneno (=CON)

Habilidades: Esconderse 104%, Buscar 45%, Otear 45%.
Armadura: 2 puntos de piel.

No dejes que un pulpo te amargue la partida. Si el PJ acaba con el monstruo se oirá una voz, *"gracias sean dadas a Yelm"*. Por supuesto las miradas de las chicas se clavarán en el aventurero. Si éste es moreno, podrá escuchar algo así como: *"¡Mmmm, mirad esa sensual cabellera negra"* y si tiene una fuerza de 15 o superior, se oirán otros comentarios como. *"que músculos más poderosos"*. Si tu jugador es más bien un notas y saca a la chica en brazos marcando bíceps todas a coro se lamentarán de no haber sido ellas las atacadas por la bestia. Después de tan calurosa acogida sin duda el PJ entablará diálogo con las jóvenes que están secándose y vistiéndose. A sus preguntas responderán que son jóvenes que viven en la casa de Madame Charstenan. A la lógica pregunta sobre la casa le contestarán: *"¿No has oído hablar de Madame? Entonces es que no conoces Goree"*. La chica que ha sido rescatada le entregará un disco de 4 cm de diámetro explicándole que con él tendrá derecho a una noche de orgías carnales en la casa de Madame sencillamente preguntando por Mónica. Mientras las muchachas se van le prometen la mejor noche de su vida amorosa. Frena al PJ porque está demasiado cansado como para seguir a las mujeres y recibir su premio. La noche cae ya, y la luna brilla por encima de las copas de los árboles, así que lo mejor es buscar un buen sitio para esperar al nuevo día.

En el Dragón Parlanchín

Si el PJ sale tan pronto como despunta el día llegará a Goree bien entrada la mañana. Es una pequeña ciudad como tantas otras, pero le llama la atención la cantidad de prostitutas que ve ofreciendo sus servicios en cualquier esquina. Su estómago le hace recordar que hace ya demasiadas horas que no come nada. Un rápido vistazo a su alrededor y descubre la posada del Dragón Parlanchín. Es un local grande de ambiente cálido y agradable que regenta un tipo llamado Rasman *boca de*



broo, ayudado por sus nada menos que 23 hermanos. El personal que circula por el establecimiento es más bien poco distinguido, la escoria de la ciudad, pero la cerveza es la mejor que puedes tomar en 50 kilómetros a la redonda, y por tan sólo 1p. El resto de precios es el típico en una ciudad pequeña.

Si se pregunta por Madame la respuesta será unánime. *"Esa es para los ricos"*. Mientras come, una mujer se sienta a su lado y le ofrece libremente sus encantos. La respuesta del PJ es lo de menos porque cuando abre la boca un tipo se acerca a la mesa y agarra a la mujer por los cabellos mientras la insulta. El tipo parece muy cabreado y se dirige al PJ con tono desafiante. *"Has estado con mi chica. Mereces la muerte en una lucha con garras"*. Acto seguido sacará dos garras de lucha y una cuerda que se atará a la mano izquierda. *"Tú átate el otro extremo a la muñeca"*. La gente parece encantada con la posibilidad de presenciar un buen espectáculo y hace un corro exigiendo sangre. ¡Qué empiece la lucha!

Luchador

FUE	15	CON	15
TAM	16	INT	9
PER	10	DES	16
ASP	8	PG	16
PM	10	PF	30-25

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Garra	7	65	75	1D6+1D4
Lucha	3	70	-	1D6+1D4

No lleva armadura

Además del ataque de garras intentará uno de lucha después de 4 asaltos o mientras el PJ se desata la cuerda (lo más normal ya que el no está acostumbrado a luchar de este modo). En algún momento del combate una hoja de cimitarra se posará sobre el hombro del PJ. Cuatro guardias han cogido al aventurero y se lo llevan a los calabozos junto con el otro hombre (si está vivo) esté en el estado que esté. No hay mal que por bien no venga, ya que en los calabozos podrá recuperarse de sus heridas a un ritmo de 1D3 PG por semana.

Cuando su estado de salud es ya perfecto, la puerta del calabozo se abre y es conducido a la sala de guardias. *"En Goree no se toleran los duelos a muerte en las tabernas, te esperan largos años en un sucio calabozo. Sin embargo te oímos rezar un salmo a Yelmalio. Elige, una celda húmeda hasta que seas un viejo o la oportunidad de ser lancero de Yelmalio. ¿Qué prefieres bárbaro?"* Si el PJ sabe interpretar dirá sí; si no, deja que se pudra en la cárcel (hoja nueva). Por la tarde le sacan a un patio lleno de guardias y le visten con una extraña túnica. Después de entregarle una lanza larga y un escudo de diana le dicen que ha de enfrentarse a un hombre. Su contrincante es un tipo alto y fornido con cara de pocos amigos que recoge su pelo en una larga coleta. Es la prueba para comprobar su valía. Un éxito en una tirada de PERx5 hará que el PJ haya gustado y sea aceptado. También puede conseguirlo si deja al contrincante KO. Las puntas de las lanzas son de piel y hacen un daño de 1D3.



Contrincante

FUE	16	CON	14
TAM	18	INT	12
DES	15	PER	10
ASP	12	PG	16
PM	10	PF	30-24

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Lanza	5	70	62	1D3+1D6
Escudo	6	29	80	1D6+1D6
Daga	7	20	14	1D4+2+1D6

Magia: no está permitida
Armadura: la túnica no tiene PA

El hombre que está detrás del PJ le dice que es una lucha de prueba y acabará cuando uno reciba dos golpes (obviamente también cuando queda KO). Si el resultado es un fracaso los lanceros acabarán apiadándose de él y lo aceptarán, pero puedes hacerle pasar un mal rato humillado por sus futuros compañeros. También puedes cargarle con días de servicio extra. Después de 1D20 días el aventurero tiene la noche libre (si ha pifiado antes en la pelea puedes aumentarle el número de guardias). Bien, es su noche libre y tiene diferentes opciones para disfrutarla, puede sacar partido al disco de marfil en casa de Madame Charstenan y tal vez después jugarse su paga a Los Puñales (ver LIDER 26) en El Dragón Parlanchín o alguna otra taberna (recibirá un penique por cada día de servicio).

La casa de Madame Charstenan

Escondida entre las grandes mansiones de Goree hay una casa con brillantes cúpulas de marfil y filigrana de oro y plata. Es la casa de Madame Charstenan, pero más parece un palacio que un burdel. En la entrada hay un tipo bajo (1,60) y flaco con cara de malas pulgas. Tan pronto como el bárbaro intente franquear la entrada le recibirá tan desagradablemente como sabe. *"No toleramos la entrada de sirvientes. Tendrás que esperar fuera a tu amo"*. No hay más remedio que darle el disco al portero, si no lo hace no entrará, y si se le ocurre atacarle será juzgado y muerto. La ficha de marfil obrará el milagro.

Si el exterior era fastuoso, el salón contiguo a la entrada dejará deslumbrado a un bárbaro acostumbrado a la austeridad. Algunas geishas de alucinante belleza exhiben sus cuerpos sobre divanes de terciopelo, otras se dirigen hacia una escalera de mármol del brazo de los clientes. De pronto seis pares de brazos estiran del PJ. *"¿Buscas compañía bárbaro?"* Cuando empiece a hablar con las chicas aparecerá Mónica. *"Me busca a mí"*. Las mujeres se retirarán de mala gana, pero lo harán, dejándoles solos. Está radiante, con su melena morena y rizada cayendo sobre sus hombros. Con la tela de su vestido apenas se podrían hacer un par de pañuelos. Lo prometido es deuda, y Mónica está dispuesta a complacer todos sus deseos. Y aquí dejamos a cada máster que entre en detalles a su gusto...

A la mañana siguiente el bárbaro recuerda somnoliento su noche de pasión mientras cumple su servicio como parte del cuerpo de guardia que acompaña al sumo sacerdote de Yelmalio a una cacería de ciervos en el bosque de Fethlon, con permiso de los embylis. En un momento de la cacería el sacerdote falla un tiro y sale tras el ciervo a galope tendido. Un iniciado grita espoleando a su caballo: *"Maldita sea, no abandonéis al Sumo Sacerdote, debe estar bajo vuestra protección"*. Una tirada de montar hará que el PJ deje atrás a los demás, un fallo que se encuentre solo. De todos modos dará con el Sumo. El hombre está andando con las manos extendidas hacia un abismo mientras habla. *"Ya voy Aida, mi esposa querida"*. Delante suyo sólo hay un barranco y no ninguna mujer. Por mucha prisa que se dé, llegará en el momento en que se precipita al abismo. Lo único que resta hacer es intentar agarrarlo, y enfrentar las dos FUE, la del sumo es de 10. Tanto si lo consigue sujetar como si no, el Sumo salvará el pellejo de alguna manera y se mostrará muy contrariado por el atrevimiento. *"¡Por Yelmalio, Aida no está aquí, ha desaparecido...!"* El PJ se puede ir pensando una buena explicación para convencerle de que estaba bajo los efectos de la magia si no quiere morir en la hoguera. Si consigue convencer al Sumo (no lo reduzcas a una simple cuestión de tiradas, haz que el jugador se exprima el cerebro) le quedará muy agradecido y le nombrará su guardaespaldas personal.

Condena a muerte

A partir de ahora el PJ abandona las barracas de los guardias y pasa a dormir en una habitación particular contigua a la del Sumo Sacerdote. En medio de la noche una mano fría le despierta. Es una bella mujer de cabello moreno y liso ataviada con una elegante túnica roja. Es de una belleza tan extraordinaria que es imposible no mirarla con detenimiento. Cuando las miradas se crucen, el aventurero empezará a sentir un irresistible deseo de volver a dormir. Tendrá que hacer una lucha contra la PER de la mujer, que es de 18, pero con un malus de 30 percentiles debido a que acaba de ser despertado en medio de la noche. Si consigue ganar en la pugna es igual, el proceso se repetirá hasta que sea hipnotizado.

Un buen rato después despierta en la alcoba del Sumo Sacerdote con un hacha sobre su cabeza. Está aturdido y le duele la cabeza terriblemente, pero escuchará perfectamente al Sumo que también acaba de despertar. *"Asesino, querías matarme con ese hacha. Yo que había confiado en ti"*. No pasará mucho tiempo hasta que irrumpan un buen número de guardias en el aposento. Por mucho que luche será reducido en unos cuantos asaltos.

El incidente ha hecho que el bárbaro caiga en desgracia. En una fría y húmeda celda espera el momento de su ejecución. Fuera en el pasillo, que huele peor que el aliento de un broo después de alimentarse con excrementos de arpía, se distingue una luz que desciende escaleras abajo. Es Mónica, que le explica que ha sido víctima de un complot entre Madame Charstenan y Arstur, el sacerdote de las luces. No puede explicarle más detalles sobre los planes de traición porque unos guardias se la llevan.

Momentos más tarde es llevado al patio de la fortaleza. El tipo de muerte elegido es tan original como cruel. Será introducido en un barril tan sólo con sus ropas y lanzado colina abajo. El tonel está repleto de pinchos metálicos en su interior. No hay nada que pueda hacer, así que empieza a sentir como el metal desgarra sus ropas y carne en un frenético torbellino. Los pinchos producen un daño de 2D6 por asalto o de 1D6 si el PJ saca una tirada de DESx3. Esta tirada se hará cada vez que se falle una de suerte (PERx5). Cuando se consiga la tirada de suerte, el barril chocará contra las piedras haciendo que el PJ salga despedido de su interior (otro D6 de daño). Si sobrevive a su ejecución verá que la noche está cayendo ya sobre la región. La vida del Sumo Sacerdote depende de él. Lo más lógico es que vaya al templo para avisar al religioso. Si lo hace llegará a la ciudad cuando las calles ya están vacías. Los habituales lanceros patrullan frente a la puerta del templo; son dos armados con lanzas y escudos de diana, mientras que el bárbaro sólo tiene sus manos para pelear. En este punto sería interesante que el PJ idease algún plan para burlar la vigilancia sin recurrir a la violencia, en la mano del máster está el valorarlo y también el describir el templo con sus posibles puntos débiles. De todos modos aquí va la descripción de los guardias por si la cosa acaba a tortazos.



Guardias

FUE	10	CON	10
TAM	13	INT	14
PER	14	DES	12
ASP	10	PG	12
PF	12	PM	12

ARMAS	MR	A%	D%	DAÑO
Lanza corta	7	50	48	1D8+1
Diana	-	26	60	1D6

Armadura: cuero duro.

Una vez dentro lo normal es que intente recuperar su equipo que aún sigue en su cuarto. Si el PJ no llega a esta conclusión por si mismo, hazle alguna recomendación al respecto. El equipo está al completo. Una vez armado descubrirá que la puerta de la habitación del Sumo Sacerdote está abierta, pero dentro sólo encontrará a una criada del templo que está haciendo la cama. La mujer tiene tanto miedo que no es capaz de dejar escapar el más mínimo sonido, pero si le amenaza de muerte o consigue una tirada de Habla Fluida, le dirá que el Sumo se ha ido con sus sacerdotes de la luz a pasar una noche de lujuria en casa de la Madame.

De vuelta en la casa del placer

No deberían haber mayores problemas para salir del templo, pero si quieres pueden haberlos. Ahora no dispone de ningún disco de marfil que le ayude a franquear la entrada, así que tendrá que buscar métodos alternativos para colarse en el burdel. Para acabar de complicar las cosas el portero de esta noche es otro.

Gorila

FUE	16	CON	13
TAM	17	INT	9
DES	8	PER	14
ASP	9	PG	15
PM	14	PF	29-24

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Cimitarra	7	60	30	1D6+2+1D6

No lleva armadura.

De todos modos no hay nada por lo que preocuparse. El gorila está acostumbrado a

que los pesados salgan por patas a la menor insinuación, así que cuando se enfrenta con un verdadero guerrero y es herido por primera vez, cae al suelo suplicando perdón. Si el PJ es sanguinario puedes dejarle que le masacre a su gusto, total nadie va a echar de menos a un portero.

Terminado el trámite de la puerta el bárbaro llega al salón que ya conoce, allí unos gritos llaman su atención. Es la voz de un hombre suplicando clemencia que proviene de una habitación cercana. La puerta está cerrada (FUE 8 o tirada de Inventar con -10), y da entrada a una sala de castigos donde un sacerdote va a perder su cabeza bajo el hacha de un verdugo. El plan asesino ya se ha puesto en marcha e intentan eliminar a los sacerdotes leales al Sumo. Junto al asesino hay otro compinche armado con una cimitarra. La situación no da demasiado tiempo para pensar, sólo una acción rápida puede hacer que la cabeza del sacerdote siga pegada a sus hombros, ya que hay unos cuantos metros entre el aventurero y la escena. En una de las paredes, al lado de donde está el PJ, hay 6 jabalinas apoyadas. El verdugo dejará para más tarde su trabajo tan pronto como haya sido atacado, a menos que falle el tiro. En ese caso alguien va a dejar de preocuparse por su peinado.

Verdugos

FUE	13	CON	10
TAM	14	INT	12
PER	9	DES	10
ASP	8	PG	12
PM	9	PF	23-19

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Cimitarra	7	60	52	1D6+2+1D4
Hacha	7	75	60	1D8+2+1D4

Magia: no tienen

Armadura: Cuero blando en cabeza y abdomen.

Cuando acabe con los dos verdugos, un tercer esbirro se lanzará sobre él desde el escondite donde presenciaba la pelea. Falla su intento de rebanarle el cuello al bárbaro, y los dos se precipitan contra una pared que se derrumba ante el empuje. El choque hará una daño de 1D6 en la cabeza del PJ. Para el tercer verdugo el resultado ha sido todavía peor, su espina dorsal se ha partido y yace en el suelo incapaz de moverse y dando alaridos de dolor.

En la habitación donde acaba de entrar hay otro sacerdote. El hombre estaba admirando las evoluciones de 4 luchadores que practicaban su deporte para divertimento de éste. Si el PJ está consciente verá como los hombres se acercan a él con caras de pocos amigos. Si está inconsciente por el golpe con la pared los luchadores pensarán que está muerto y no le atacarán hasta que vuelva en sí. De todos modos uno de ellos aprovechará (después del tercer asalto de inconsciencia) para vaciarle los bolsillos al aventurero.

Luchadores

FUE	15	CON	10
TAM	16	INT	9
PER	11	DES	11
ASP	13	PG	13
PF	25	PM	11

ARMA		MR	A%	DAÑO
1º	Puño	3	50	1D3+1D4
	Patada	3	30	1D6+1D4
Esquivar 40%				
2º	Puño	3	85	1D3+1D4
	Patada	3	35	1D6+1D4
Esquivar 50%				
3º	Patada	3	70	1D6+1D4
	Lucha	3	55	1D6+1D4
Esquivar 45%				
4º	Puño	3	26	1D3+1D4
	Patada	3	15	1D6+1D4
Esquivar 85%				

No tienen magia ni armadura.

Cuando el PJ mate a los luchadores (si la cosa se pusiera mal para el aventurero puedes hacer huir a los luchadores en cuanto vean morir a alguno de sus compañeros) verá que el sacerdote ha desaparecido escaleras arriba. No es Arstur, pero ésta es la única salida de la habitación. El sumo se halla en la siguiente habitación, haciendo el amor con su favorita. Sólo una puerta de FUE 12 cierra el camino. Dentro puede ver una nueva escena de muerte. En la cama está el cadáver de la prostituta con una daga clavada en su pecho, y el sumo sacerdote pide clemencia de rodillas a un asesino. ¡Es el tipo con el que se tuvo que enfrentar el PJ para ser admitido en los lanceros! Una vez terminado el combate, el sumo se deshará en palabras de agradecimiento hacia el bárbaro que le ha salvado la vida.

Madame Charstenan

Pero la aventura aún no ha acabado. Una humareda empieza a invadir la estancia y dentro de ella se distingue la esbelta figura de la mujer de la túnica roja. De nuevo se tiene que enfrentar a los poderes hipnóticos de Madame Charstenan, luchando PER contra PER (recuerda que la de la mujer es de 18) con un malus de 30%. Si el PJ no consigue vencer la lucha pasa al siguiente párrafo, si no se duerme sigue leyendo éste. Un MR después de la reacción del aventurero, la mujer se transforma en un niño vestido con un saco de patatas. *"¿No serás capaz de hacer daño a un pobre niño desvalido?"* Otra lucha de PER, pero ahora con 40% de malus. Si sigue resistiendo Madame se convertirá en Mónica, e intentará convencer al PJ para que descanse entre sus brazos. Esta vez el malus es de 50. Que el PJ sigue sin conciliar el sueño, su propia madre se aparece ante sus atónitos ojos. Es imposible luchar contra este conjuro (malus del 100%).

Despierta en la habitación recordando aún los dulces sueños que le han acompañado hasta hace un momento. A sus pies está el cuerpo muerto de Madame Charstenan con un puñal clavado en su espalda. De repente Mónica se lanza a sus brazos. *"Bárbaro, llévame donde puedas amarme apasionadamente"*. La forma en que Mónica ha conseguido acabar con la bruja es todo un misterio que tal vez ella le cuente más adelante (invéntatelo tú que yo no quiero).

Mónica

FUE	10	CON	15
TAM	10	INT	16
PER	15	DES	15
ASP	17	PG	13
PF	25	PM	15

Habilidades: Habla Fluida 69%, Con. Humano 69%, Todas las habilidades de sigilo 69%.

Magia: Glamour 75% (6p).

Por supuesto los sacerdotes de Yelmalio están eternamente agradecidos al hombre que salvó a su líder y le hacen ofrenda de 1D100 p así como del 5% de los tesoros del Sumo (1d100x10 p en joyas). Lleno de dinero, con la chica y su cabeza aún sobre los hombros, el héroe se aleja del lugar a lomos de un blanco corcel. Y fueron felices y comieron perdices. ●



L A L L A M A D A D E C T H U L H U

Al caer la noche

Este módulo de la Llamada de Cthulhu para Guardián y un jugador retoma el hilo de otro artículo aparecido en estas páginas, concretamente en el LIDER 21. Los vampiros vuelven a rondar el opresivo ambiente de este juego de investigación terrorífica. Si te gusta el plasma y tienes algún desafortunado PJ cerca de ti, invítale a entrar en la casa del horror.

por Pedro Arnal Puente

Esta es una aventura de *La llamada de Cthulhu* para un Guardián de los Arcanos con muchos recursos escénicos y un aguerrido investigador. Es necesario el uso de las reglas para vampiros aparecidas en el número 162 de *Dragon* y traducidas en LIDER 21. Es recomendable también que el jugador sea algo experto y que el personaje esté relacionado con alguna universidad o trabaje en ella.

El Guardián debe usar todos los recursos escénicos de que pueda disponer para tejer alrededor del escenario una oscura red de miedo que mantenga al jugador alerta hasta del más mínimo cambio en su entorno, usando la tensión como elemento principal de la historia. Luz/oscuridad y efectos de sonido son especialmente efectivos para volver locos simultáneamente al PJ y al jugador. Si como dijo un hombre sabio (hola, hombre sabio), una partida de Cthulhu debe ser una pesadilla, el jugador no debe saber si está despierto o no, ni cuando la vida es sueño o el sueño muerte.

El PJ se despierta de noche, molesto por el ruido de la gente que se produce en una casa cercana. Se pone una bata y sale al jardín, dispuesto a cantarle las cuarenta a sus escandalosos vecinos. Desde la puerta del jardín ve luces en el piso superior y una figura envuelta en una capa que se pasea delante del ventanal. La tranquilidad con la que lo hace le crispa aún más los nervios.

Poco sospecha que dentro de poco va a verse envuelto en una desesperada lucha por la supervivencia con dos de esas criaturas satánicas llamadas *Vampiros*.

La casa de al lado es en realidad la vivienda de un vampiro mayor (Heinrich von Strassner), a la que le ha dado, merced a sus tratos con ciertos seres de otras realidades, capacidad para el desplazamiento astral. Con ella se desplaza en busca de nuevas víctimas, escogidas todas ellas por su erudición o sobrenombre en algún campo de la ciencia (morboso, además de miembro de la hueste maldita). Cada noche la casa aparece junto a la de la víctima escogida, atrayéndola mediante simples trucos, como el de los ruidos y las luces;





una vez dentro es atacada y reducida por los esclavos de sangre del vampiro, sirviendo posteriormente para que él se alimente (o Albert Lehr, vampiro menor a su servicio, si las circunstancias lo requieren).

Una vez que el PJ esté mirando la casa, debe hacer una tirada de conocimientos; si la pasa, recordará como los obreros abrían profundos fosos para cimientos en esa misma parcela la semana pasada (si te parece demasiado obvio, dale un bonus a la tirada). No existe en realidad la casa que está viviendo (esto cuesta 1/1D3 COR). Tras reponerse de esta sorpresa, el PJ tiene la oportunidad de coger alguna cosa en su casa y volver para inspeccionar el edificio (alguna cosa no significa un Tomy Gun, una Vickers, granadas o una caja de dinamita, mesura, por favor).



Viven en oscuros edificios

La casa no es ninguna maravilla en cuanto a su estado de conservación, simplemente se mantiene en pie y habitable. Consta de planta baja y un piso (y si el investigador da una vuelta, verá las rejas de las ventanas de un sótano y una puerta de carbonera, así como una construcción lateral cuyas ventanas, aunque cerradas (tirada de idea) hacen imaginar un invernadero o similar. A la puerta principal de dos hojas se llega tras subir unos escalones. Una vez que el PJ haya abierto la gran puerta y entrado en el oscuro recibidor, ésta se cerrará tras de él levantando gran cantidad de polvo. Como podrá constatar más tarde el PJ, en la casa no hay luz eléctrica, y tendrá que depender de los candelabros colocados encima de mesas y otros muebles.

Planta baja

Comedor: Una gran mesa de roble y doce sillas a su alrededor, todo cubierto por una gran sábana. En la pared cuelga una panoplia, cuya espada central es todavía útil (esgrima, BS 15%, daño 1D8, Res 12).

Cocina: Sin muebles, sólo hay varios fregaderos en la pared de las ventanas y, en el centro de la habitación, una gran mesa con grilletes en las esquinas (una tirada de descubrir revelará restos de sangre entre dos de ellos). En un rincón hay (descubrir) una trampilla medio escondida que conduce al sótano.

Invernadero: Vacío, restos de maceteros y tierra. Las ventanas están cerradas con tablones firmemente clavados por el interior (FUE 35).

Biblioteca: Una joya de cuarto, en sus estanterías se alínean cubriendo casi todas las paredes gran cantidad de libros sobre lo oculto (1 de cada 3 libros sobre la Mitología Cthulhoidea debería estar aquí). Algunos sillones polvorientos. Con una rápida inspección el PJ verá que uno de ellos está limpio y bien cuidado, y en una mesa baja al lado de dicho sillón encontrará un ejemplar del *Sanguines Exegetores Codex Absolutus.*

Despacho: Un armario vacío y un escritorio componen todo el mobiliario de esta estancia.

Sobre el escritorio hay una máquina de escribir, y en uno de los cajones, cerrado con llave, puede encontrarse una macabra lista de nombres. Esta lista está compuesta por 15 personas; el investigador puede recordar (con conocimiento) que todos son reconocidos profesores de diversas universidades del noroeste (Nota para el GA: entre ellos deberán encontrarse algún familiar cercano del PJ, y en el último lugar un rival profesional del PJ). De ellos, los siete primeros están tachados en rojo (tirada de descubrir: ¡Cielos, es sangre!, COR 0/1). Una segunda tirada de conocimientos permitirá darse cuenta de que todos han fallecido en las últimas semanas de manera más que extraña, apareciendo en los periódicos (Sí, sí, atacados por vampiros, aunque el PJ todavía no lo sepa. Si lo deduce deberá tirar COR 0/1D2, si deduce de quien es la sangre con la que los nombres están tachados, COR 1/1D3). El primer nombre todavía sin marcar es el suyo (Tirada de COR si imagina lo que le espera en la casa, 0/1).

Primer piso

Alcoba: Habitación abandonada, una cama sin colchón y mucha basura.

W.C.: Todo el cuarto, con especial abundancia en los rincones, está lleno de restos secos de sangre y excrementos. Los unos, póstumo recuerdo de las víctimas del vampiro que aquí se han refugiado antes de ser atrapados por él o por alguno de los que le sirven (podrían quedar, a gusto del guardián, restos más sólidos, como huesos o miembros podridos y destrozados). Los otros, desechos de sus esclavos de sangre humanos. Todo el conjunto es repugnante



para cualquier persona con una mínima educación (aunque sea investigador). Se hace por ello obligatoria la tirada de CON/5, so pena de vomitar. Tras ella realizar otra de COR 0/1.

En el techo hay una trampilla por la que se accede al desván.

Dormitorio A: En él hay dos literas, donde duermen los esclavos de sangre. En un rincón un montón de ropa y una pequeña hacha de mano (descubrir).

Dormitorio B: El cuarto está totalmente desprovisto de muebles. En el centro se encuentra el ataúd de Albert, cubierto con una sábana blanca (si se abre, con un descubrir se puede comprobar que bajo el satén del forro hay tierra rojiza). Cerca de las esquinas del ataúd se encuentran cuatro altos cirios (más o menos de metro y medio).

Dormitorio C: Es un dormitorio grande, decorado con un estilo algo pasado ya de moda. Al lado de la puerta que da al pasillo hay una cómoda, pero sus cajones, una vez abiertos (están cerrados con llave), aparecen vacíos. Enfrente, entre las dos ventanas, hay una gran cama con dosel, y sobre la colcha está colocado el ataúd de Heinrich von Strassner, ya que aquí es donde pasa las largas horas del día, reposando (la tierra en el ataúd es gris y arenosa). Colgados por las cuatro paredes pueden verse retratos antiguos y algunas viejas fotografías ya amarillentas de diversas personas de aspecto muy serio y de paisajes montañosos.

Sótano

Sótano: Mucho polvo en el suelo y nada más. Una gran puerta metálica con un grueso cerrojo abre paso a un cuarto con el suelo lleno de montones de hielo. En él yacen tirados por los suelos cuatro cadáveres mutilados, casi congelados (son cuerpos aún no comidos por los servidores o que no ha dado tiempo a quemar). La imagen hace obligatoria una tirada de COR, 1/1D6. Junto a la pared sur está la maquinaria de refrigeración.

Carbonera: En la pared oeste está la trampilla que da al exterior, cerrada con barrotes (FUE 35), bajo ella hay un pequeño montón de carbón. Junto a la puerta hay una caldera, y en el suelo a su lado una pala. Hay cajas de madera y cartón, vacías o llenas de ropa vieja y enseres similares, amontonadas contra la pared frente a la trampilla. Tras las cajas se encuentra una puerta secreta (tirada de descubrir para encontrarla y otra de mecánica para poder adivinar el modo de apertura), que se desplaza hacía un lado una vez abierta, dando paso a un corto corredor.

Estancia secreta: En el corredor hay otra puerta oculta (esta vez sólo descubrir para poder hallarla) tras la que está un cuarto diminuto, apenas suficiente para albergar al ataúd que allí se encuentra. Es un ataúd reserva de Heinrich (hay tierra gris y arenosa bajo la cubierta de tela).

Desván

Está lleno de cajas. A la hora de registrarlo, con cada tirada de descubrir que sea un acierto normal, se habrá examinado el contenido de alguno de los baules y cajas que atestan el desván. En caso de que sea un éxito especial, se obtendrá una de las siguientes tres cosas:

– Ataúd de reserva de Albert. Una simple caja de pino sin desbastar (sí, en el hay tierra rojiza).

– El segundo ataúd de reserva de Heinrich von Strassner. En su interior hay tierra gris en abundancia.

– En una caja de caoba y envuelto en un paño, hay un largo cuchillo de estrecha y afilada hoja (BS 10%, Daño 1D6, Res 7). Es *El cuchillo del alma oscura*. Pertenece a una secta vudú de Santo Domingo, la mitad del daño que hace se considera como mágico y de noche todos los impactos se convierten en empalamientos en caso de que el que lo esgrime posea herencia africana o negra en su sangre.

Juegan con nuestras vidas

Strassner sólo quiere del PJ su sangre (parece evidente), pero no de una vez, sino que quiere beber de él toda la noche, sin hacerlo caer bajo su control y, a ser posible, sin matarlo (aunque a veces ocurren accidentes). Además considera como excelente el aroma del terror en la bebida, y hará lo posible para proporcionárselo. Permanecerá dormido en su caja del dormitorio hasta que alguno de su servidores le llame (cuando Lehr muera o uno de los humanos muera o quede seriamente incapacitado). Su técnica es simple, acercarse al PJ sin vacilar, usar la hipnosis para inmovilizarlo, y después de hacerle comprender bien para que le ha hecho eso (tirada de INTx5 para que el PJ lo comprenda, en ese caso COR 0/1D2) morderle ligeramente, sólo un toque. Después desaparece y al cabo de 1D3x30 minutos volverá a por él. No atacará físicamente al PJ, pero se defenderá si es atacado, siempre intentando dejar al agresor indefenso (a



menos que objetos tales como estacas de madera hagan acto de presencia).

Albert Lehr no es tan comedido, es un vampiro joven y no aprecia gran parte de los placeres que hacen las delicias de su superior. Detectará al intruso nada más entre en la casa y le seguirá, ocultándose, hasta que pueda cogerlo por sorpresa. Entonces atacará, llamando a los esclavos humanos en caso de que la pelea se ponga seria. Si logra vencer al PJ sin matarlo, lo llevará al dormitorio, donde Strassner se alimentará de él, y después lo llevará a su propio dormitorio para beber él mismo (sin medida, salvajemente).

Los esclavos humanos permanecerán en un estado de completa ausencia mental, en su dormitorio. Este estado sólo será interrumpido bien por que Albert Lehr les llame o bien porque el PJ entre en el cuarto.

Huyen del día ...

Al amanecer la casa comienza a disolverse, mezclándose con la niebla (COR 0/1D3), y el PJ dispone de 5 minutos antes de que lo haga del todo. Entonces el PJ caerá desde la altura en la que se encuentre hasta el fondo de las excavaciones de la obra, y a 1D6 por cada tres metros...

Para acabar con los vampiros, múltiples caminos se abren ante el investigador, y la mayoría, excepto el agua corriente están a su alcance en la casa. Sin embargo, tendrá que recordar que él también está dentro, y que métodos como el fuego o la dinamita pueden ser más mortales para él que para los vampiros.

... pero regresan de noche

Si el PJ mata sólo a Lehr, Strassner seguirá acosándole noche tras noche, impidiéndole dormir para provocarle. Cada nueva aparición de la casa supone COR 1D3/1D6.

Si el PJ mata a Strassner, Lehr abandonará la caza por miedo a ser también exterminado, dando fin así al módulo.

Si el PJ destruye la casa (quemándola o con explosivos), destrozando así los ataudes con ella, pero alguno de los vampiros logra huir, el PJ estará salvado ... pero sólo en apariencia. Mientras el vampiro vaga por las cercanías de la ciudad del PJ, atacará a víctimas frecuentemente, llenando los periódicos de material truculento y morboso, haciendo volar la imaginación de más de uno. El vampiro matará lo necesario para sobrevivir (1 COR por cada víctima). Otras posibilidades como que el vampiro ataque a familiares del PJ, provocando mayores pérdidas de COR (1/1D3), o semejantes quedan a elección del guardián.

El vampiro que haya escapado regresará cuando esté cercana su muerte (por dormir sin tierra de su país natal, perdida en el incendio), y atacará de noche. Si el superviviente es Strassner, lo hará llamando a la puerta principal y atacando al PJ frente a frente hasta matarlo. Si el superviviente es Lehr, le atacará entrando en la casa a través de alguna ventana grande o cristalera, cayendo sobre el PJ en medio de una lluvia de cristales rotos y astillas.

Si el PJ logra acabar directamente con el vampiro menor recuperará 2D4 COR. Si el PJ mata a Strassner recuperará 2D6 COR. Si mata a los dos vampiros sin destruir la casa 2D10, si lo hace destruyendo la casa 2D8 COR.

Además, cualquier libro que pueda sacar de la biblioteca de la casa no desaparecerá al amanecer y podrá ser conservado.

Dramatis personae

Heinrich Strassner

FUE	30	CON	28
TAM	13	INT	15
POD	26	DES	24
APA	12	P. V.	21

Puñetazo 65% 1D3+1D6
Esgrima 70% arma+1D6

Albert Lehr

FUE	18	CON	13
TAM	11	INT	18
POD	13	DES	10
APA	5	P. V.	12

Puñetazo 50% 1D3+1D4
Lucha 60%

Servidores

FUE	14	CON	9
TAM	15	INT	9
POD	10	DES	10
APA	9	P. V.	14

Puño 35% 1D3+1D4
Machete 45% 1D4+2+1D4

FUE	9	CON	13
TAM	11	INT	12
POD	8	DES	13
APA	15	P. V.	12

Puño 45% 1D3
Porra 50% 1D8

Sanguines Exugetores Codex Absolutus

Nivel: 3

Especialización: Vampiros, costumbres y hábitat.

COR: 1D6

Multiplicador hechizos: x1

Plus conocimiento: +3 Mitos y +3 Ciencias ocultas.

Tiempo de lectura: 6 Meses-EDU/5.

Este libro es un tratado escrito con estructura de diario por Ignatius Panfilus, teólogo suizo, a lo largo de un viaje realizado por los Cárpatos y Balcanes. Durante éste viaje, Panfilus tuvo trato tanto con vampiros como con antiguas sectas de origen turco, e incluso anterior, obteniendo una gran información. Panfilus desapareció nada más emprender un segundo viaje a la zona. El hechizo que tiene el libro es convocar vampiro de fuego. ⬢

COCINA
INVERNADERO
COMEDOR
BIBLIOTECA
DESPACHO
ENTRADA A LA CARBONERA
PUERTA CERRADA
VENTANA
PUERTA (Y SU FUE)
ESCALERA



En las puertas sin más indicación se asume FUE 8

ALCOBA
WC
DORMITORIO C
DORMITORIO A
DORMITORIO B

PRIMERA PLANTA



SÓTANO

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

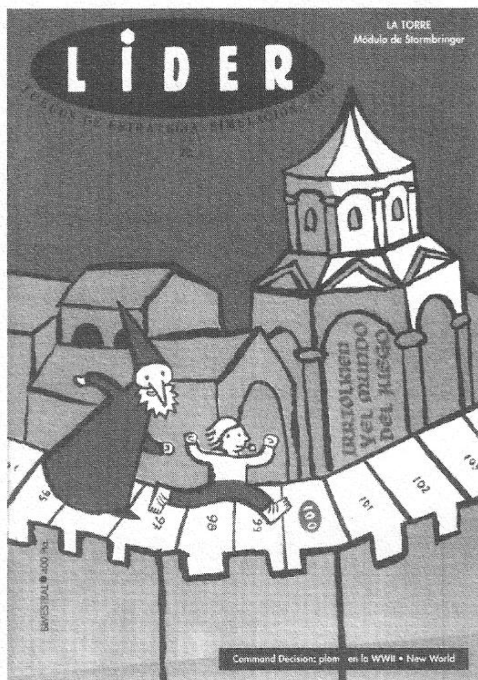
Juego de rol en el mundo de Elric

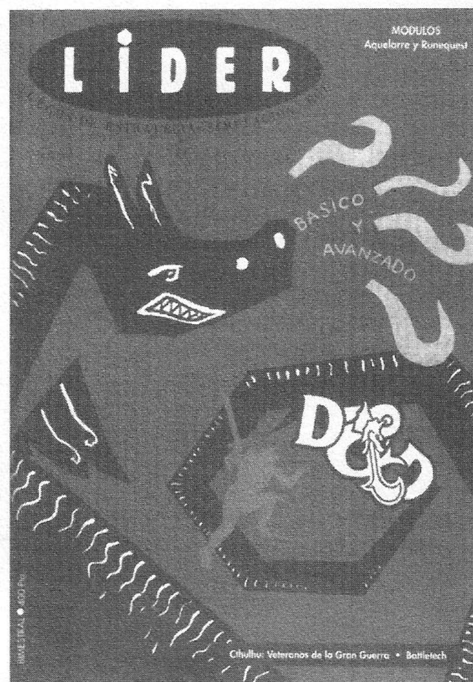


Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.100,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

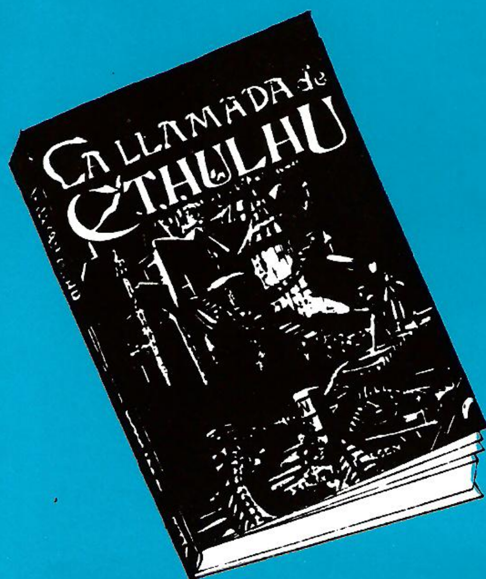
LIDER 1 ☐	LIDER 6 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 26 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 27 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 28 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 29 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 25 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

La Llamada de Cthulhu

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerias y
especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

